CLUB
Nintendo
Pokémon
TRADING CARD GAME
TIPS DE
RIDGE RACER 64
POKEMON STADIUM
CONOCE A:
ECW HARDCORE REVOLUTION N64
STREET FIGHTER ALPHA GBC
SOUTH PARK RALLY N64
TOP GEAR POCKET 2 GBC
EVANGELION N64
Año 9 No.4
0 37634 13138 1 04



Unico Representante Oficial para Colombia

Principal Av. 7 No. 120 A - 13 Tel.: 612 4845 - 612 4967 e-mail: makroga1@latino.net.co

Sumario



Antes de que continúes con tu sana lectura, déjanos decirte: ¡Felicidades! ¿Por qué? ¿Acaso lo olvidaste? ¡Hoy comienza el mes del niño! Y como seguramente, aunque no tengas la edad física, aún hay un niño dentro de ti, estamos seguros que te la pasarás bien durante todo abril y sobre todo en el último día, que es el bueno. Ok, con o sin edad física, a todos nos gustan los videojuegos, así que dentro de este ejemplar podrás encontrár cosas bastante interesantes y artículos mucho más profundos de los juegos que analizamos, tal como nos lo han pedido en sus cartas. Los Tips de Pokémon Stadium te serán de gran utilidad para sacarle jugo a este título. También, durante todo este mes, estaremos preparándonos para ver lo inimaginable en el E3 2000 de Los Angeles. Por falta de espacio no pudimos mencionar algo acerca de nuestra reciente visita a las oficinas de Nintendo of America, donde fuimos invitados a conocer las instalaciones de Nintendo Software Technology Corporation. Andy Hieke, vicepresidente, nos habló mucho de sus primeros juegos, Ridge Racer 64 y Bionic Commando, además de Cristalys. Lo mejor fue que nos hablaron de un juego que están haciendo exclusivamente para el mercado japonés y se trata de una adaptación de Paneru de Pon (conocido en América como Tetris Attack) para el N64. Nos dijeron que este título no lo traerían a América... lo que no sabe Andy, es que nosotros nos colamos a un cuartito en donde tenían unas impresiones a color de la posible adaptación de Paneru de Pon para el mercado americano. Al igual que en la adaptación del Paneru de Pon de SNES, los personajes, que eran haditas, fueron sustituídos por los personajes de Yoshi's Island. Pues en este caso, según lo que nuestros ojos pudieron notar, los personajes en esta ocasión serán... ¡Pokémon! Casi te podemos asegurar que así llegará la versión americana, si es que llega. Por el momento, no te preocupes por lo que habrá, si no por lo que hay... sigue leyendo.

Aquí estuvo
el rombo de marzo



ISSN 0188-7610



EDITORIAL

Año IX #4 Abril 2000

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 9 # 4, Revista mensual, Abril 2000, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Carlos Méndez D.

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 5 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO.** No. 9 4 (MR) 2000 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Transversal 93 No. 52-03 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental, S.A., Caracas Venezuela. Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Paseo Colón 275 Piso 10, (1063) Buenos Aires, Argentina. Teléfonos (541) 4343-2225, Telefax (541) 4345-0955. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.

Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán SAC. Av. Vélez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Estamos haciendo ruido.

El mercado latino sigue tomando más y más importancia para Nintendo. Sabemos que algunos videojugadores no disfrutan al 100% sus videojuegos por las diferencias del idioma, pero ahora ese ya no será un pretexto con los juegos de Pokémon para Game Boy, pues Nintendo de América está lanzando las versiones azul y roja en español.

Las traducciones, están bastante bien hechas y por lo tanto comprensibles (porque a veces le entiendes más al ruso que al español mal traducido). Esta es una gran oportunidad para el mercado latinoamericano de demostrar su fuerza y potencial, pues en la medida que este título se venda en los canales oficiales, Nintendo se dará cuenta del verdadero tamaño del mercado y entonces seguirá apoyando las traducciones al español de más títulos.

Mucho hemos hablado de la lacra que representa la piratería, y esperamos que en esta ocasión no afecte a la evalución que NOA realice sobre este título.

Así que si todavía no te habías comprado tu Pokémon para Game Boy, esta es la mejor oportunidad que tienes para hacerlo. Además este es el mes del niño y debes consentirte, sin importar tu edad pues todos los videojugadores somos niños, por eso...

¡Feliz día del niño!




El juego Pokémon
de todos los tiempos
está por llegar en
Video y DVD
Warner Bros. Presenta
POKÉMON
La Película
TM
¡atrápala!
a partir del 24 de abril
www.pokemonlapelicula.com.mx
Nintendo
4Kids
ENTERTAINMENT
PIKACHU THE MOVIE
© 1999 Warner Bros. Todos los derechos reservados. © 1997, 1998, Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TV Tokyo, Shopro, JR KIKAKU. © PIKACHU PROJECT. '98 Pokémon properties are trademarks of Nintendo. © 1995, 1996, 1998 and 1999 Nintendo/CR/GF. © 1999 Wizards. © 2000 Warner Home Video. Todos los derechos reservados.

DR. MARIO

Tengo una duda... estaba leyendo una página de Nintendo y de repente vi que decía que el Sr Miyamoto afirmó que SI iba a haber Metroid 64 y que para el próximo E3 iban a anunciarlo. ¿Es cierto esto?

Pedro Joaquín
Mérida, Yucatán

No tenemos ningua información al respecto. Hablamos con la gente de Nintendo de América y no nos hablaron nada acerca de Metroid 64, sin embargo es su intención alargar la vida del N64, lanzando títulos que la verdad nosotros ya no esperábamos, como la posible adaptación de Pikachu Genki De Chu para el mercado Americano, bajo el nombre de Pikachu VRS. Esta información viene de una fuente muy confiable, pero aún no hay más datos.

♦

Mucho se ha hablado de este tema "original" de Nintendo, Pokémon, pero realmente qué tan original es esto de capturar, entrenar e intercambiar algo sin necesidad de ser un mounstro. Si vemos este tema desde el lado de la vida, uno evoluciona y cambia con el tiempo, pero qué me dicen de un empleado ¿qué? ¿a caso no es capturado por un entrenador el cual lo ve evolucionar hasta que este simple empleado termina siendo el entrenador de otros simples empleados y asi sucesivamente? Ahora, el primer entrenador no sólo entrena a uno, sino a varios e incluso se vio en la necesidad de intercambiarlos, ya fuera de puesto y/o empresa, así que aquí vemos un ser humano ser ENTRENADO para pelear por vivir, también fue EVOLUCIONANDO y adquirió experiencia al grado que el también se convirtió en un entrenador profesional.Bueno, veamos otro ejemplo más actual, hace 100 numeros vimos nacer un "entrenador" de video jugadores, el a través del tiempo nos ha visto evolucionar mejor dicho, nosotros sus "pupilos" hemos visto evolucionar a nuestro entrenador y en varias ocasiones, también hemos visto qué experiencia a adquirido con el tiempo y a pesar de que sólo sigue siendo un entrenador nos ha entrenado a varios y ya podemos presumir a 8 generaciones, bueno depende de las edades de cada quién, pero tiene 8 años y cachito de vida y es un entrenador al cuál le digo con respeto y alegría: ¡FELIZ 100 NUMEROS! y esperemos verlo llegar a su décimo aniversario.



Augusto Japhet Avila Urista
México, D.F.

Sin duda alguna es una buena analogía, no lo habíamos apreciado desde ese punto de vista. Y muchas gracias por tus felicitaciones.

♦

Bueno, me encuentro en Estados Unidos y visité la tienda de jugetes más grande de allá y le pregunté a uno de los empleados que si no tenían GBC, entonces él me dijo: "Nintendo ya no va a producir más"... me quedé atónito pero no le creí del todo. Estas son mis preguntas: ¿Nintendo esta produciendo el GBC? ¿Por qué me dijo el empleado que no? ¿Cuáles son los distribuidores gamela en Tijuana B.C.?

Eduardo Hernandez
Tijuana Baja California México

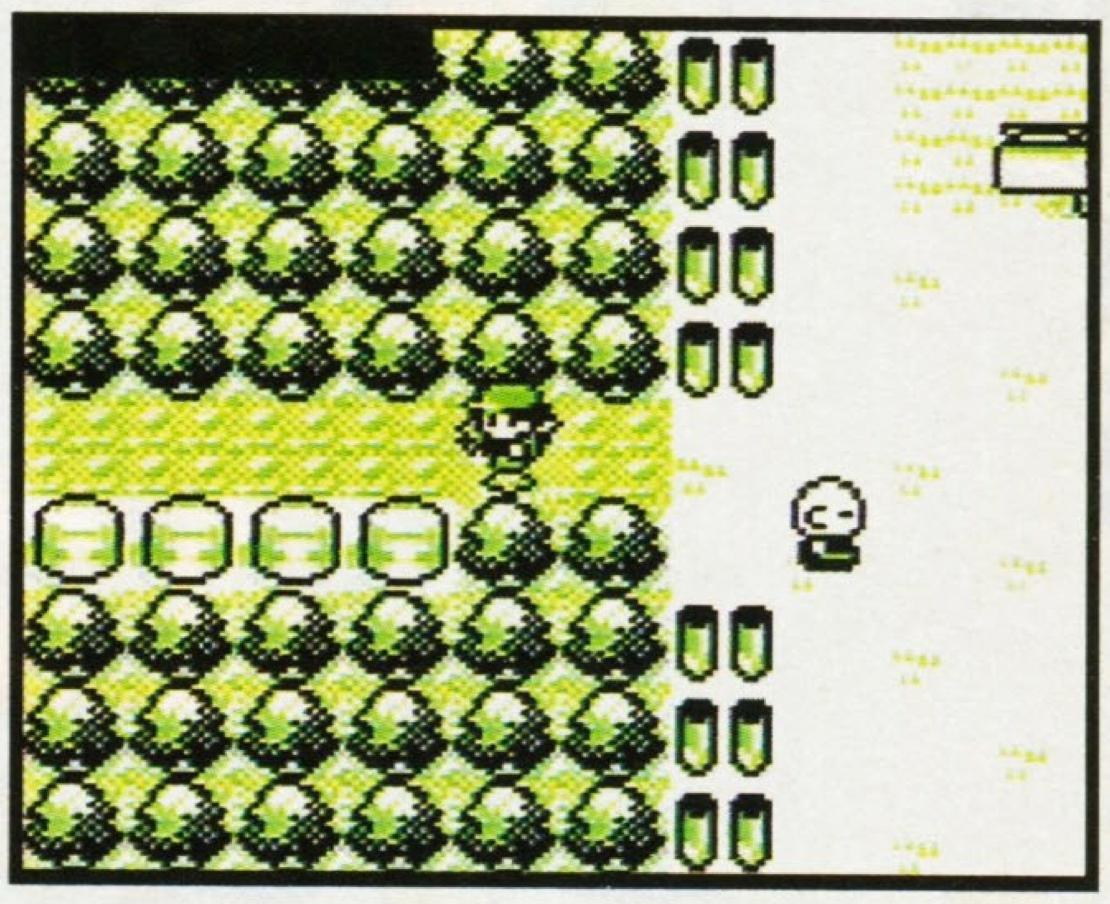
A ver, te contestaremos en orden: Nintendo definitivamente no ha dejado la producción del Game Boy Color, al contrario, la está apoyando más que nunca. Las razones del empleado, sólo él las sabe... a lo mejor no tenía la más remota idea de lo que pasaba en el mundo, le caíste mal o le entendiste mal. Los productos que Gamela distribuye los puedes encontrar en cualquier tienda departamental de por allá.

♦

Les quería mandar un bug para el juego de Pokémon:
1)Corta un árbol
2)Párate justo donde estaba el árbol y graba el juego
3)Apaga el Game Boy y vuélvelo a prender y aparecerás arriba del árbol

Pablo Lara
México, D.F.

Normalmente estos trucos los publicamos en la sección S.O.S., pero por cuestiones de espacio, tuvimos que meter este truco aquí, que tal vez no es muy bueno, pero a nosotros no se nos había ocurrido hacerlo. Gracias por tu bug.



♦

Hola a toda la producción de Club Nintendo. Soy un fiel lector que hace lo posible por no perder ninguna de sus ediciones, y no he perdido una sola en 3 años. Todo este tiempo sólo he tenido una pregunta que no he podido despejar· ¿QUIEN RAYOS ES CRECENCIO "EL MANIACO" RODRIGUEZ? ¡Lo he visto en varias ediciones y nunca he podido

comprender quién es! Otra pregunta: ¿En Pokémon Stadium se puede usar a Mew? Es que yo tengo uno, y hace poco leí que contenía 150 pokémons, pero yo me quede con la duda pues en su especial sí sale.

David Garmendia
Tampico, Tamaulipas

¡Cómo! ¿Habías escuchado hablar de Sport Billy? Bueno, pues Crecencio es la versión mexicana de este personaje, ya que es el mejor deportista de San Francisco... Zacacalco. Crecencio es un tío lejano de Gus. Pero bueno, ya no hablemos de Crecencio y mejor hablemos de Pokémon Stadium. En efecto, puedes utilizar a Mew, si lo tienes, en este cartucho.

♦

Hola amigos de Clubnin. Este email es para saludarlos desde Chile.
Voy al grano porque estoy en un cybercafé. Mi pregunta es la siguiente: Yo poseo un GB pak japonés original y deseo saber si puedo jugar Mario Golf de GB en el N64 con este periférico.

Javier Díaz Soto
Chile

Claro que sí. Si cuentas con Mario Golf de N64 y de Game Boy Color, ahora que el Transfer Pak ya está disponible en América, puedes hacer que estos juegos interactúen entre sí. Aunque el uso que hay entre estos dos juegos es diferente al de Pokémon con Stadium, le vas a poder sacar mucho jugo a este accesorio.

♦

Antes que nada, una felicitación por seguir siendo siempre iguales y que no se les subieron los humos por cumplir 100 meses de interactuar con los videojugadores de todo México, y ahora también con otros países. El motivo de mi carta en esta ocasión es el extraordinario MUSEO que se logró con Castlevania, en el que hablar de una saga tan importante como lo es esta creada por los genios de Konami, logró romper el hermetismo que había acerca de mencionar otros sistemas que no fueran de Nintendo. ¡¡¡Está fabuloso!!! Espero que en próximas ediciones en los que sea incluída la sección de MUSEO se realice la investigación tal como lo hicieron con ésta. Un favor, aunque ya pasó el MUSEO de Megaman, quisiera que aclararan la historia de Megaman X, ya que la version 4 es muy confusa (PC y PSX) porque Zero habla y/o "sueña" con el Dr. Willy y rompe toda la historia que teníamos estructurada según los juegos que salieron de SNES. No me queda nada más que decirles que le pongan muchas ganas y que sigan siendo lo que son: LA MEJOR REVISTA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS.

Luis Antonio Nolasco Mena
Iztacalco, Ciudad de México

Gracias por tus comentarios. Muy pronto haremos un Museo de Mega Man muy al estilo del de Castlevania, ya que es otra saga digna de ser analizada.

♦

Hola amigos de Club Nintendo, tengo una gran duda que me ha perseguido todo este tiempo; el juego Dragon Ball Z 2 está en inglés o japonés, ya que yo poseo la versión en japonés y tengo miedo de que sea pirata.

Leonardo Toledo
Santiago de Chile

Tal vez no sea tu caso, pero aprovechamos la ocasión para decirles a muchos lectores, que en nuestro número 100 incluímos dos análisis de juegos que NO llegaron ni llegarán a América, o sea, Dragon Ball Z Super Butouden 2 y The King Of Fighters '96 para GB. Estos juegos, en su época, estuvieron a punto de llegar a nuestro continente y dentro de la historia de Club Nintendo, nos hubiera gustado mucho analizarlos tal como lo hicimos el número pasado. Con esto decimos que estos dos títulos sólo estuvieron disponibles en Japón y si te encuentras por ahí una versión en inglés o incuso, en japonés, de este juego en este continente, ten la seguridad de que es una copia.

♦

¿Qué pasó? El número 100 quedó excelente, sobre todo la portada, pero en el póster donde están todas las portadas, una estaba en blanco y negro. ¿Qué falló ahí?

Gustavo Rodríguez
México, D.F.

Lo que pasó fue que quisimos poner el ejemplo de la diferencia entre RGB y CMYK. RGB son los colores que utiliza la televisión y los monitores y CMYK son los colores que se usan para imprimir algo. La portada que salió en blanco y negro tenía formato RGB y por cuestiones de separación de color, salió así; las demás estaban en CMYK. Se aprende algo nuevo cada día, ¿verdad? Bueno, en realidad nos equivocamos, pero como la interactividad nunca termina, aquí está la portada para que la recortes y la pegues en donde debe ir.



♦

Hola amigos de Club Nintendo, escribo para saber cuándo va a salir el juego de ZELDA THE MASK OF MUJULA y si va a necesitar el EXPANSION PACK o lo vamos a poder disfrutar sin él.

David Martínez
México, D.F.

Efectivamente, The Legend of Zelda: Majora's Mask (¿ya ven?, les dijimos que le iban a cambiar el nombre), al igual que Donkey Kong 64 sólamente lo podrás jugar si cuentas con el Expansion Pak. La fecha de salida de este juego, según gente de NOA, será al rededor de Octubre aquí en América, pero aún no hay nada confirmado.

♦


Tu amigo
CHICKY®
CHICKY
CHICKY
KFC
es muy juguetón
es superdeportista
organiza todos los reventones
Chicky
siempre está rodeado de cuates
es divertidísimo, siempre te hace reír
Chicky es la mascota de Kentucky y viene del mundo mágico de la diversión. Desde ahí trae el Chicky Pack con divertidísimas sorpresas y tu comida favorita. ¡Mmmmmmm!

Checa a **tu cuate**

Estas son **las características físicas** de Chicky para que lo identifiques. ¡Ojo!, si le falta alguna de éstas, **entonces no es el verdadero Chicky.**

1. plumas **muy blancas**
2. pico siempre **sonriente**
3. **gorra color azul** con un botón que dice KFC
4. chaleco **rojo**
5. **moño** algo grandecito
6. **botón** KFC
7. bermudas **con rayas**
8. botas **rojas**
9. agujetas bien **amarradditas**





Ponte listo y síguele los pasos a Chicky porque está en todas las inauguraciones de nuevos **restaurantes de Kentuck** visita escuelas, casas hogar y hospitales. Además lo podrás ver los doming con **Chabelo organizando concursos ¡superpadres!**

previo

TRANSFORMERS BEAST WARS TRANSMETALS

TAKARA
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE (E) — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por **Genazea**

128 megabit
Memoria

Peleas
Categoría

Verano 2000
Fecha de Salida

Los Transformers... Formas de vida robóticas provenientes de un planeta lejano llamado Cybertron. Dos bandos opuestos han peleado por eones: Los Autobots y los Decepticons... quienes han ido evolucionando con el tiempo, hasta convertirse en Maximals y Predacons, respectivamente. Dos grupos de sus fuerzas se estrellaron en un planeta desconocido y la batalla decisiva conocida como Beast Wars (La Guerra de las Bestias), podría cambiar el destino de todo el universo. Cuando los Maximals capturaron a Megatron, el comandante de los Predacons,

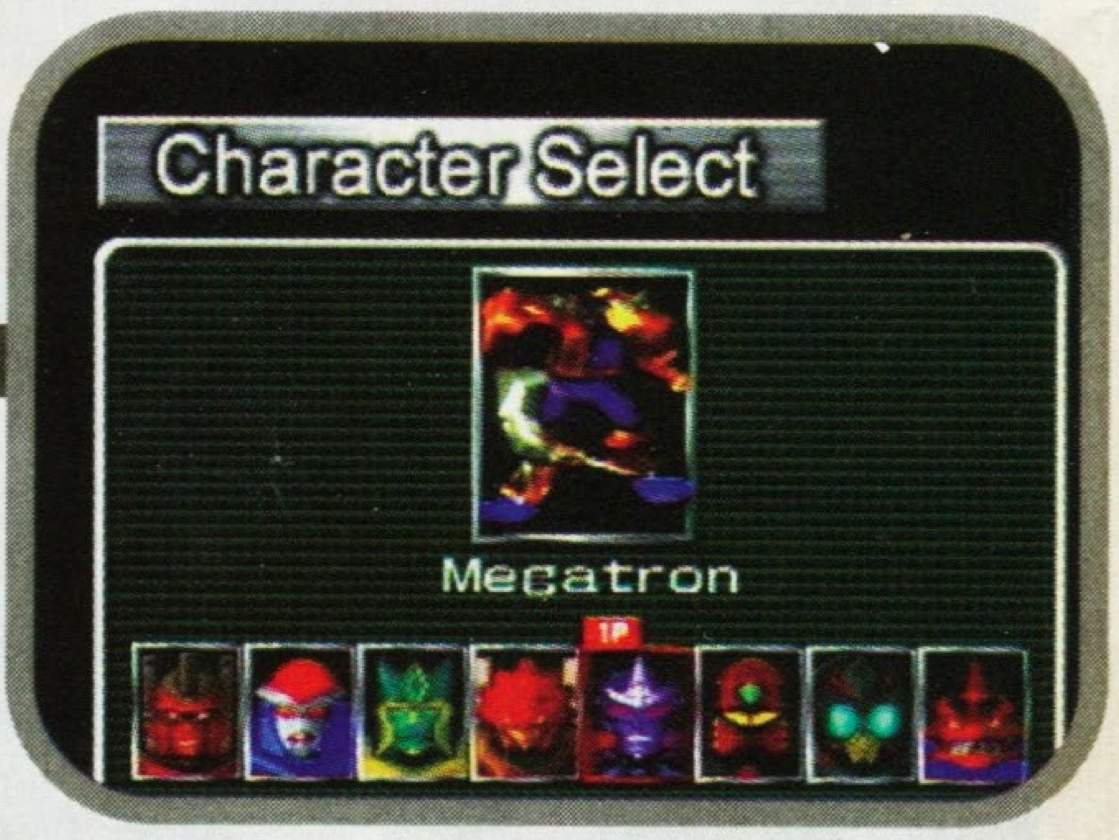


todos pensaron que La Guerra de las Bestias había terminado. Los sobrevivientes de la guerra comenzaron su viaje de regreso a Cybertron abordo de una antigua nave de escape Autobot. Mientras ellos viajaban a través del tiempo y del espacio, Megatron consiguió enviar un mensaje al pasado. El mensaje fue recibido por el mismo Megatron del pasado durante un capítulo crítico en la historia, el cual ahora está destinado a ser reescrito... ¡La Guerra de las Bestias ha comenzado!





Tal como lo acabas de leer es muy probable que este juego, titulado "Transformers Beast Wars" vea la luz en Japón, como Takara lo anunció el pasado Space World y es casi un hecho que este juego aparezca por estos lugares. Con Transformers Beast Wars Transmetals tenemos un juego de peleas, que, aparentemente es malo, pero la mecánica es bastante interesante.





En el modo de Arcade, que trata de seguir la historia del juego, puedes escoger a uno de los ocho personajes a elegir como Optimus Primal, Rattrap, Cheetor Airrazor Megatron, Tarantulas, Waspinator y Terrorsaur. Al elegir podrás ver su Status y así saber la diferencia de habilidades que tiene cada uno entre si.



Estando en el campo de batalla, utilizando tres de los botones de la unidad C podrás realizar ataques de todo tipo, pero lo mejor de la mecánica es que puedes



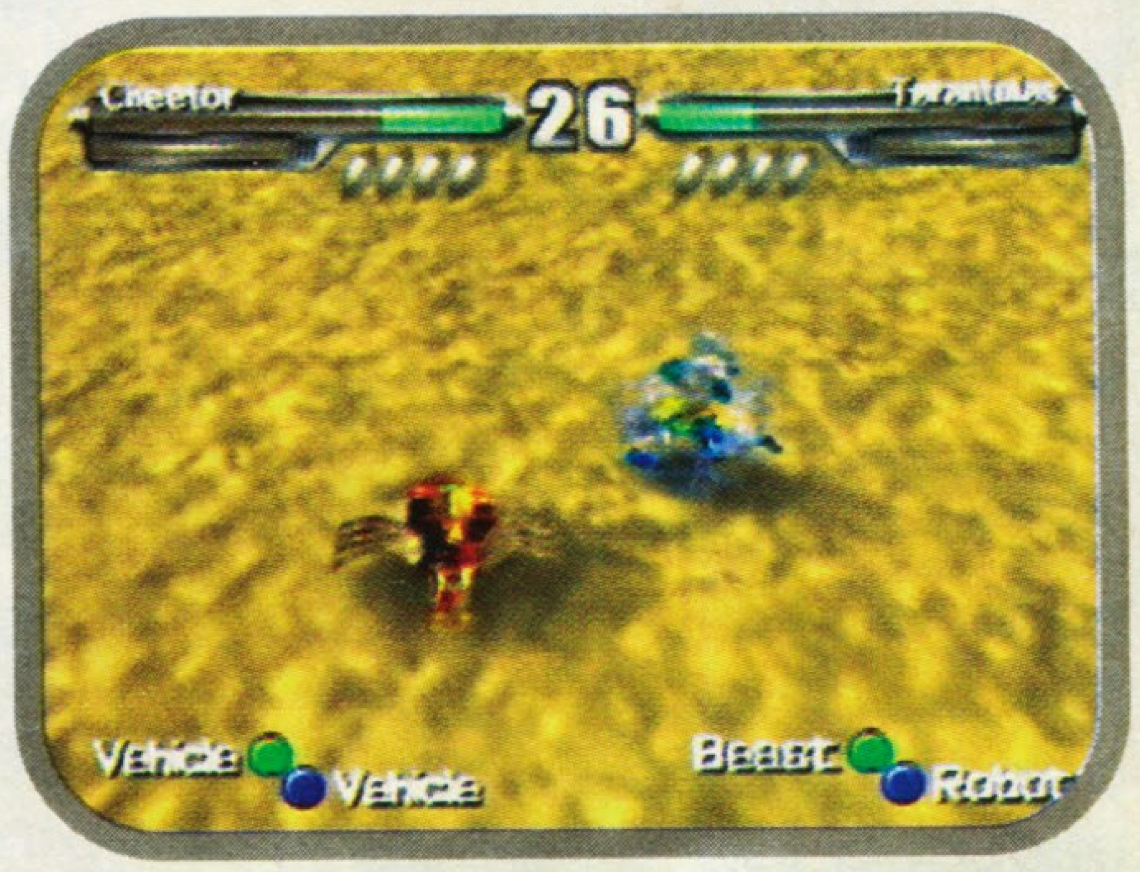




transformarte en tres cosas distintas, ya sea en Vehículo, en Robot o en Animal.
Estas transformaciones las realizas con los botones A o B, dependiendo de lo que se te indique en la pantalla.







Cada forma tiene un ataque distinto y que te ayudará dependiendo en la situación en la que te encuentres. Si estás en forma de robot, al ejecutar los ataques de lásers, una de tus barras de energía disminuirá y si se te termina, no podrás atacar por un cierto tiempo, hasta que esta barra se recupere. En este momento será necesario que te conviertas, ya sea en vehículo para escapar de tu enemigo y no quedar a merced de él, o en animal, ya que sólo en esta transformación podrás recuperar ese nivel de energía.

A diferencia de otros juegos de peleas, aquí no existen los combos y ataques en cadena como normalmente los haces, de hecho, lo común aquí es que los peleadores se bajan energía a larga distancia.



Durante las batallas podrás ver ataques espectacula-res, rayos láser turbo cargados y explosiones por doquier así que deberás acostumbarte a lo poco convencional al pelear.



Algo interesante que este juego ofrece es que no sólo te encontrarás con los modos de peleas, sino con más opciones, muy parecidas a minijuegos. Aquí podrás competir en un juego de carreras escapando de las explosiones,





ver quién gana más discos de metal o, una opción que nos recordó mucho a la de Kirby Super Star de SNES, en donde te enfrentarás con otro robot en un duelo al atardecer



Hay otro modo de juego especial de peleas y que no difiere del normal en cuanto a la mecánica, en donde podrás utilizar a los mismos personajes disponibles, pero en su versión Súper Deforme. Como ves, los personajes se ven más chistosos.



También hay una opción en donde podrás admirar a los personajes desde el ángulo que quieras y viendo las diferentes poses de celebración y de ataque que tienen. Puedes verlos de lejos o de cerca también.





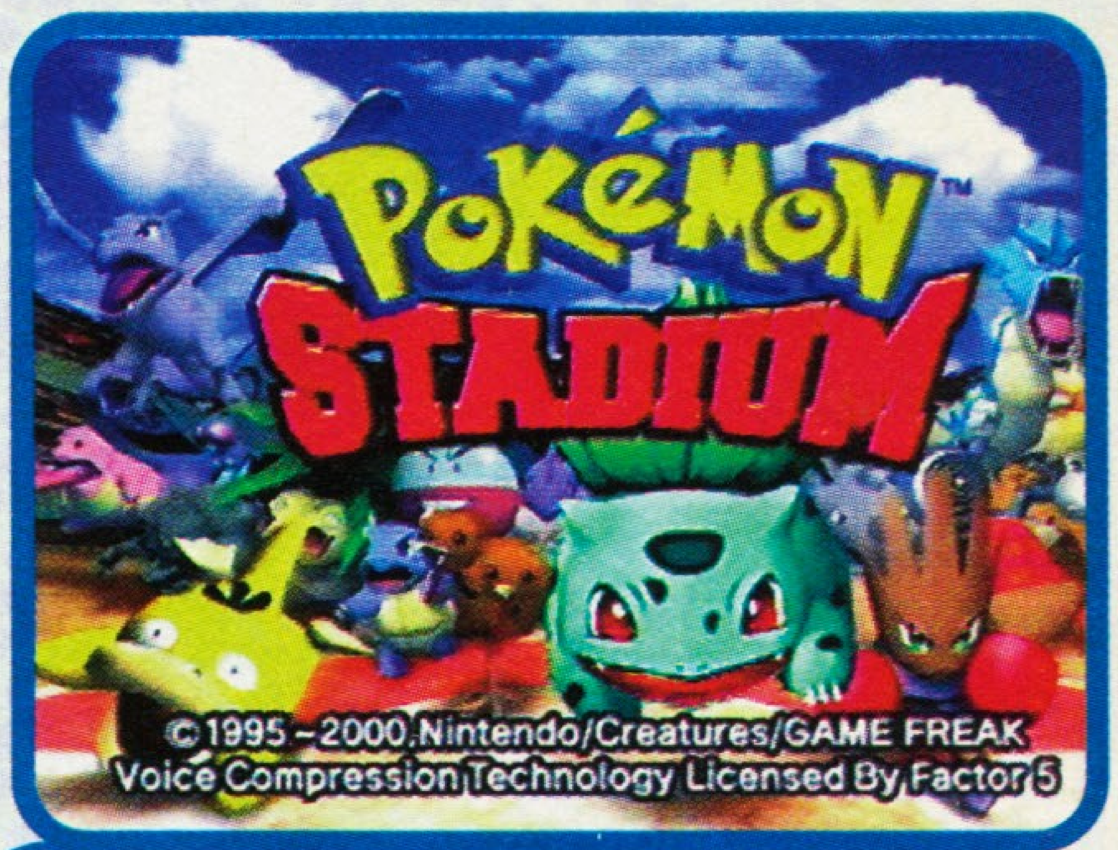




Como dijimos al principio, tal vez parece que este título es un juego medio malo y que sólo saldrá para engrosar la lista de títulos para el N64, sin embargo y como siempre, desde nuestro particular punto de vista, nos pareció un juego que va un poco más allá de algo regular, bastante dinámico y el corto tiempo que lo pudimos jugar nos mantuvo entretenidos, pero eso sí, definitivamente hace falta que los programadores afinen cuestiones de valores, movilidad y gráficos. Transformers Beast Wars Transmetals es un juego bastante interesante y que nos gustaría hablar de él a fondo... en un futuro, claro está, y también es seguro que los fans de la serie animada de Beast Wars (¿habrá?) lo esperen con ansiedad.

tips de Pokémon Stadium

Hubo muchos comentarios en contra de la tardanza de la adaptación de Pokémon Stadium 2 al cartucho americano que ya conoces (y que tanto tiempo estuviste esperando). A lo mejor sí se tardó en llegar, pero definitivamente, en lugar de ser un mal, fue un beneficio para todos los que teníamos a nuestros Pokémon con niveles bajos, ya que así tuvimos tiempo para entrenarlos mucho mejor





Todo esto lo decimos porque, además de que Pokémon Stadium es una buena plataforma para enfrentarte contra otra persona, tiene un plus muy valioso, pues aunque no tengas con quién jugar tienes que descubrir un sinnúmero de cosas en este cartucho y que te serán de bastante utilidad. Ahora te vamos a dar unos tips para que le saques el máximo provecho a este excelente título.



Para empezar bien, recuerda que antes de encender tu N64, debes insertar primero tu cartucho de Game Boy de Pokémon (versiones roja, azul o amarilla) en el Transfer Pak, luego el Transfer al control y luego ya puedes empezar a jugar Si tienes cuatro controles, podrás insertar cuatro Transfer Pak y cuatro cartuchos de Pokémon sin problema alguno. Si insertas otro cartucho en el Transfer, no pasará nada, simplemente no reconocerá el Transfer Algo que sí te causaría problemas sería sacar de repente el Trasfer Pak del control o el cartucho del Transfer mientras estás jugando, pues corres el riesgo de que se borren tus datos (aunque aún no hemos escuchado de un caso similar, más vale prevenir...), así que te recomendamos primero resetear el cartucho.

Empecemos con las primeras opciones.



Battle Now!





Está opción es la más simple y no requieres de Transfer Pak. Si no sabes nada de Pokémon o le quieres explicar a alguien que no sepa, con rayitas y bolitas, está opción es la mejor Aquí sostendrás una batalla contra otro jugador o contra la máquina, utilizando a los pokémon predeterminados, que son de tipo eléctrico, planta, fuego, agua, tierra y normal. Básicamente aquí sirve para aprender a pelear y saber la mécanica de la efectividad de los tipos de Pokémon contra otros. La pelea es de tres contra tres. Tiene un poco de reto vencer al CPU, pero en realidad este modo de juego es, como te dijimos, para distraerte cinco minutos o para entender las peleas.

Gallery







Esta opción es bastante buena... tan buena que los japoneses nos la van a envidiar porque el Pokémon Stadium 2 no la incluyó. Aprovechando que todos los personajes son en 3D y están idénticos a los de Pokémon Snap, a NOA se le ocurrió incluir una opción en donde pudieras fotografiar a tus Pokémon (¡Sí, los que capturaste en tu cartucho de GB!). Dentro de esta opción encontrarás un menú en donde puedes elegir tomarle una foto a tu Pokémon, mover las fotos de tu álbum, escoger una en especial para imprimirla como sticker o revolverlas para imprimir una planilla completa. Tomar las fotos no es nada complicado y hasta hay una opción que te enseña cómo hacerlo. Puedes hacer que en la foto aparezca el nombre de tu Pokémon y también puedes escoger el fondo con el que quieres que salga. Pero, ¿en dónde las imprimes? Ese es el problema, pues esto sólo se puede hacer en una Pokémon Snap Station, disponible únicamente en Japón y Estados Unidos, pero es muy posible que pronto existan varias en México y América Latina (rogamos por eso).

Pokémon Stadium

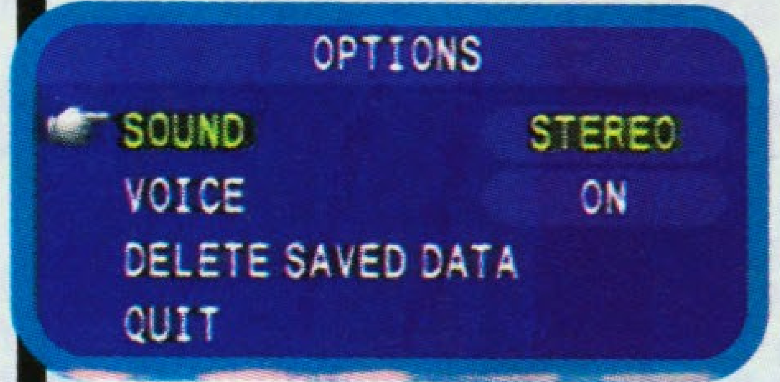


Esta opción es la estelar Adentro del estadio Pokémon, encontrarás muchas cosas qué hacer y retos qué vencer para obtener premios muy buenos. Comencemos a ver cada una de ellas.



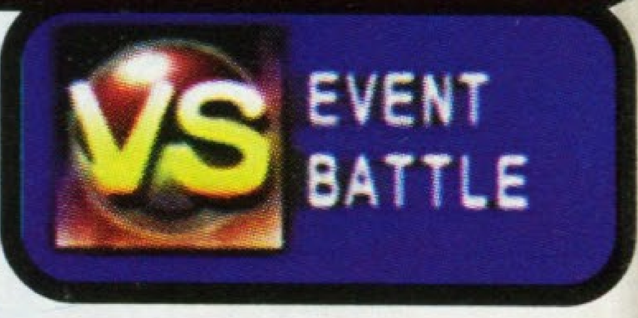
Options





Aquí no encontrarás nada relevante. Sólo cambias el sonido (de Estéreo a Monoaural), quitas o pones la voz del comentarista (si te llega a hartar o quieres escuchar limpia la música de fondo, es una buena opción) y también puedes borrar los datos salvados de tu cartucho (del de N64, no te espantes).

Event Battle



Esta opción es la adaptación más fiel de las peleas del Game Boy a través del Cable Link, ya que al entrar sólo podrás usar a los pokémon que tienes en tu "party" (o sea, en el grupo de seis pokémon que andas cargando). Si no existe un segundo jugador o si alguno de los dos tiene menos de seis Pokémon en su party, no podrás participar en este modo de juego. Si cumples con estos requisitos, entrarás a Event Battle. Ahí puedes elegir el tipo de copa que le convenga a los dos, si es que quieren que la batalla sea de igual a igual, aunque está la copa de Prime Cup, donde puede participar cualquier tipo de Pokémon. Las peleas serán de tres contra tres. Lo más interesante de aquí es que puedes hacer las peleas con límite de tiempo; si ambos jugadores están de acuerdo, pueden pelear con un tiempo límite de batalla y otro que limite el tiempo para elegir un ataque y si no lo elige dentro del límite de tiempo, realizará un ataque al azar· esto obliga a que la peleea sea más fluida y que no parezca ajedrez.





GB Tower



Será necesario que cuentes con un Transfer Pak y con un cartucho de Pokémon de las versiones compatibles para entrar a esta opción. No hay mayor ciencia aquí, lo único que vas a hacer aquí es jugar tu Pokémon en la pantalla de TV Una de las ventajas que tienes con esto, es que puedes jugar tranquilamente en tu casa y lo mejor· ahorrarte las pilas del Game Boy; suena bien, ¿no?



Free Battle



Este modo es parecido a Event Battle, con la diferencia de que aquí combates por diversión y no tanto por reto. Puedes pelear contra el CPU, o juntarte con otros tres amigos y armar batallas campales de uno contra uno, uno contra dos, dos contra dos o dos contra el CPU. Hay cinco modos de Batalla; Anything Goes es un modo libre de seis contra seis Pokémon y podrás usarlos del nivel que quieras. En Poké Cup sólo puedes usar Pokémon que tengan niveles de entre 50 y 55. En Petit Cup usas Pokémon de niveles que estén entre el 25 y el 30. En Pika Cup usas Pokémon que estén entre el nivel 15 y 20 y en Prime Cup de niveles entre el 1 y 100, pero a diferencia de Anything Goes, pelearán 3 vs. 3 Pokémon. Si tienes alguna otra duda en cuanto a reglas, por ahí hay un menú que te explica el reglamento de cada torneo detalladamente.





Victory Palace



En este lugar podrás ver las estatuas de los Pokémon que han dejado huella en este cartucho tras haber ganado los diferentes torneos. El chiste aquí es que todos tus Pokémon tengan un lugar. ¿Qué pasará si los 151 están ahí?



Pokémon Lab





Aquí es el laboratorio del Profesor Oak. ¿Qué puedes hacer aquí? Las mismas cosas que haces en el Game Boy, pero mil veces más rápido y cómodo. Hay cuatro computadoras que te ayudarán mucho:

En la primera de izquierda a derecha está la computadora que vino a hacernos la vida feliz, ya que aquí puedes ordenar tus ítems y las cajas de los Pokémon que tanta lata dan en el Game Boy. El cartucho de Pokémon Stadium también tiene cajas, en donde podrás guardar a tus Pokémon tal como en la versión de Game Boy. La ventaja de aquí es que le puedes pasar tus Pokémon a las cajas que trae incluído Pokémon Stadium, reiniciar tu juego e incrementar tu colección de Pokémon sin perder a los que ya tenías. También puedes ver en listas los Pokémon que tienes, con información valiosa como los poderes que tienen, los tipos a los que pertenecen, etc.





En la segunda puedes intercambiar Pokémon con otro amigo sin necesidad de Cable Link, aunque lo que sí necesitarás son dos Transfer Pak. Para que sea más rápido el intercambio, necesitarás salvar en un Poké Center cada cartucho.

En la tercera eliges el cartucho que quieres organizar, siempre y cuando tengas dos o más conectados a los Transfer Pak y a los controles.







La última está muy padre, ya que se trata de un Pokédex. En él puedes ver lo mismo que en el de Game Boy, pero todo en 3D.

Gym Leader Castle

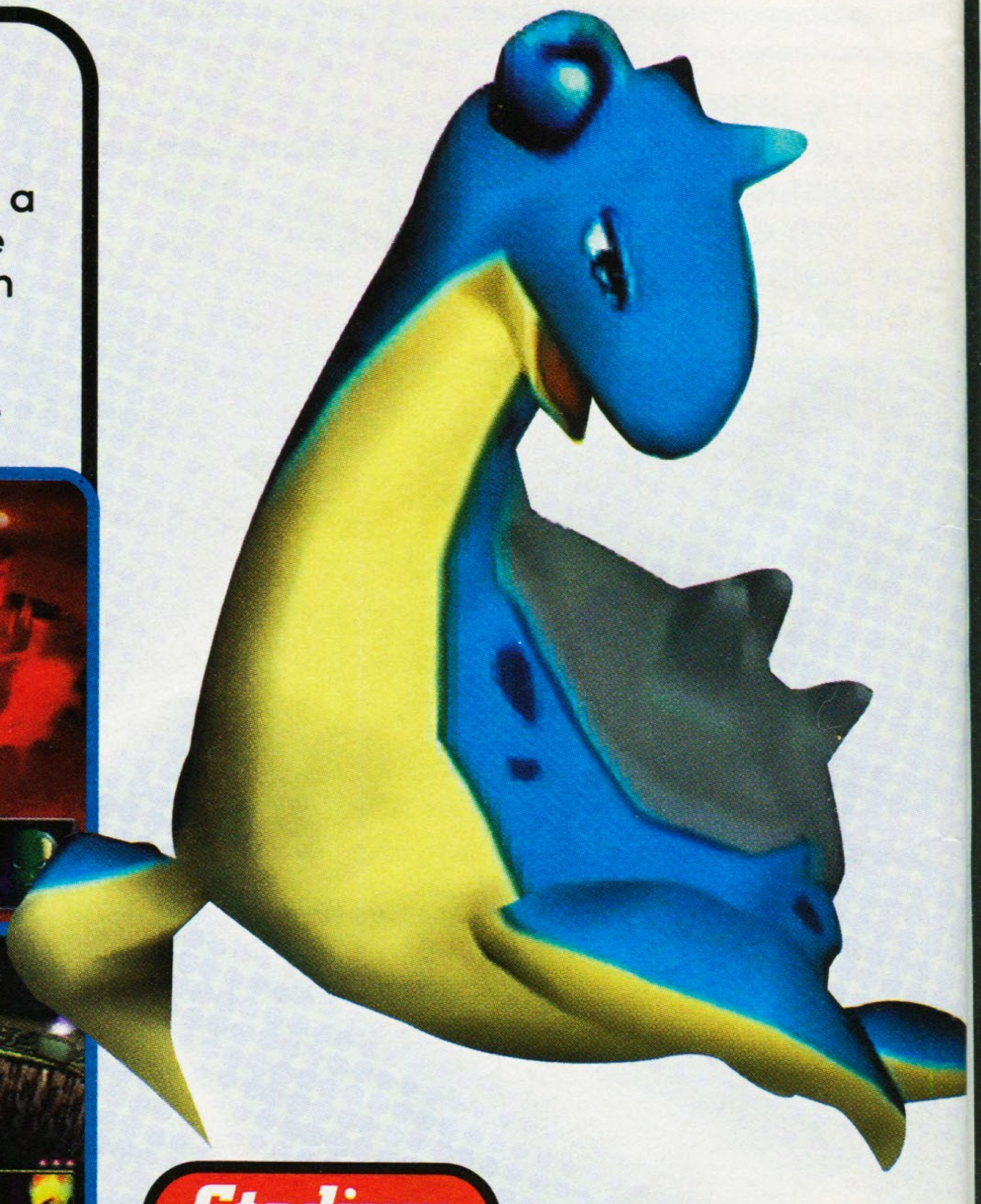


Este modo de juego es bastante bueno. Aquí tienes que enfrentar a los líderes de los gimnasios, que en total son ocho, al igual que en Game Boy: Brock, Misty, Surge, Erika, Koga, Sabrina, Blaine y Giovani. Igual que en el juego original, antes de combatir contra el líder, debes pelear contra otros tres entrenadores. Si le ganas al líder obtendrás su badge y podrás pasar al siguiente gimnasio. Después de haber derrotado a los ocho, sostendrás una batalla contra los miembros de la Elite Four Después de vencer a estos cuatro maestros Pokémon, te las verás cara a cara contra tu Rival. ¿Qué pasará después de vencerlo? Sigue leyendo y te enterarás. Por cierto, aquí todas las peleas son de tres contra tres Pokémon, así que elige muy bien a tu equipo.









Stadium



Este modo, al igual que el de Gym Leader Castle, es para un sólo jugador Lo que tienes aquí son cuatro torneos en los cuales puedes mejorar tus habilidades y demostrar que tus Pokémon son los mejores. Estos torneos son:

Pika Cup



Niveles:
15-20.

Como aquí tienes que utilizar sólo a los Pokémon con poquita experiencia, para ganar debes tener una buena táctica de pelea.

Petit Cup



Niveles:
25-30

Aquí ya puedes usar Pokémon de un nivel más fuerte, sin embargo, no te confíes, recuerda que la estrategia es tu mejor arma.

Poké Cup



Niveles:
50-55

En esta copa la cosa ya se pone buena, pues se trata del torneo oficial de la liga Pokémon. Aquí deberás poner a prueba todas tus habilidades, además de que debes tener bien entrenados a tus Pokémon. La diferencia de este con los otros dos es que hay cuatro sub-torneos, cada uno con su muy particular nivel de dificultad. Estos sub-torneos son: Poké Ball, Great Ball, Ultra Ball y Master Ball.

Prime Cup

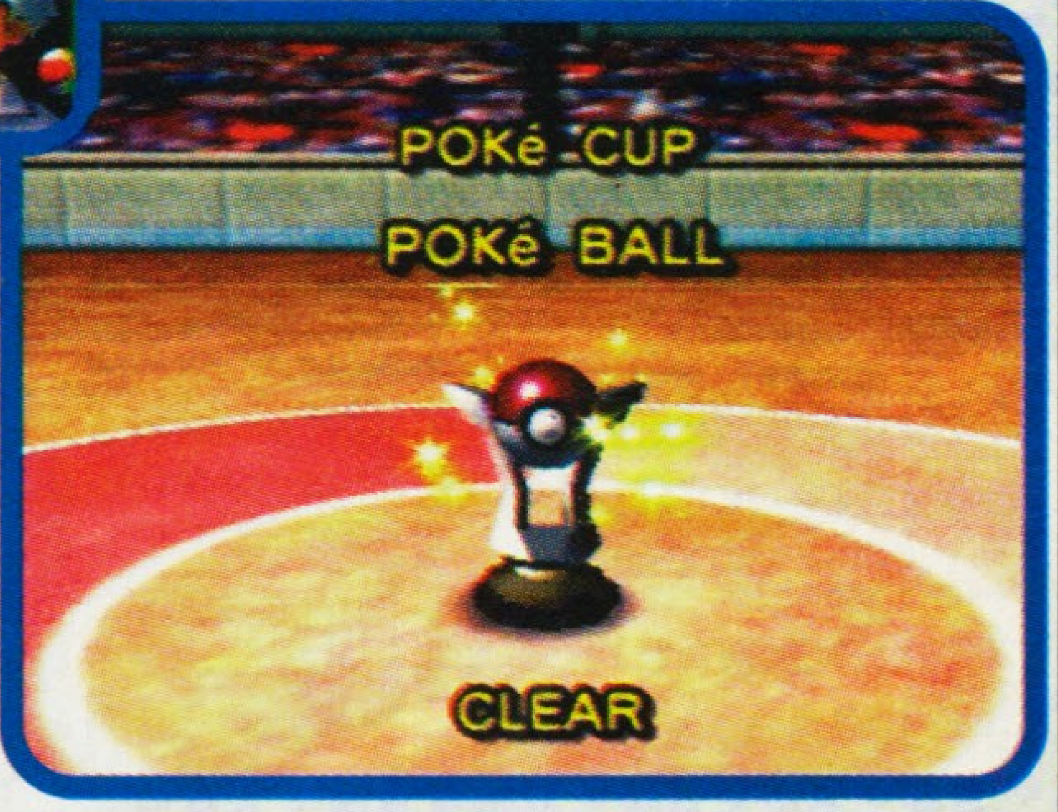


Niveles:
1-100

Esta es la copa más difícil, pero la mejor pues aquí no hay restricción en cuanto a niveles. Al igual que en Poké Cup, también tienes cuatro sub-torneos. El poder de tus pokémon es la clave aquí.







Tanto la Poké Cup como la Prime Cup, son torneos bastante difíciles, y más si no cuentas con Pokémon propios, aunque hay varios truquitos que te serán de mucha utilidad. En todas las peleas de todos los torneos de Stadium, tienes que enfrentar a ocho entrenadores; si derrotas a uno sin que te elimine a ninguno de tus Pokémon, harás un Perfect y te ganarás un continue; procura ganar los cuatro primeros continues para que las siguientes cuatro peleas, que son las difíciles, no te cuesten tanto trabajo. En Poké y Prime Cup, después de ganar todas las Badges, te darán un trofeo. Si juntas los cuatro de ambas copas...



Kids Club



¿Ya estás cansado de tantas peleas? Pues en Kids Club tendrás la relajación que necesitas, ya que aquí te encontrarás con unos minijuegos bastante entretenidos para uno o cuatro jugadores. Hay dos modos de juego: Pick a game, para seleccionar el minijuego que quieras, o Who's the best? para competir en estos minijuegos y el que gane más será el mejor Los minijuegos son los siguientes:

Magikarp's Splash



Este juego es muy simple y divertido. Sólo necesitas usar el botón A. En cuanto comience el juego, presiona el botón A con ritmo, no rápido, ese es el secreto. Fíjate bien, pues en cuanto Magikarp toque el suelo, debes presionar el botón. El que haga más saltos gana.





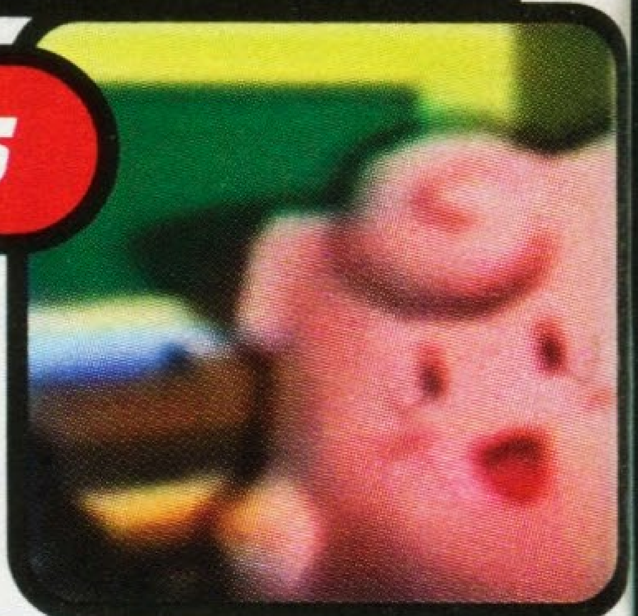
Run, Rattata, Run



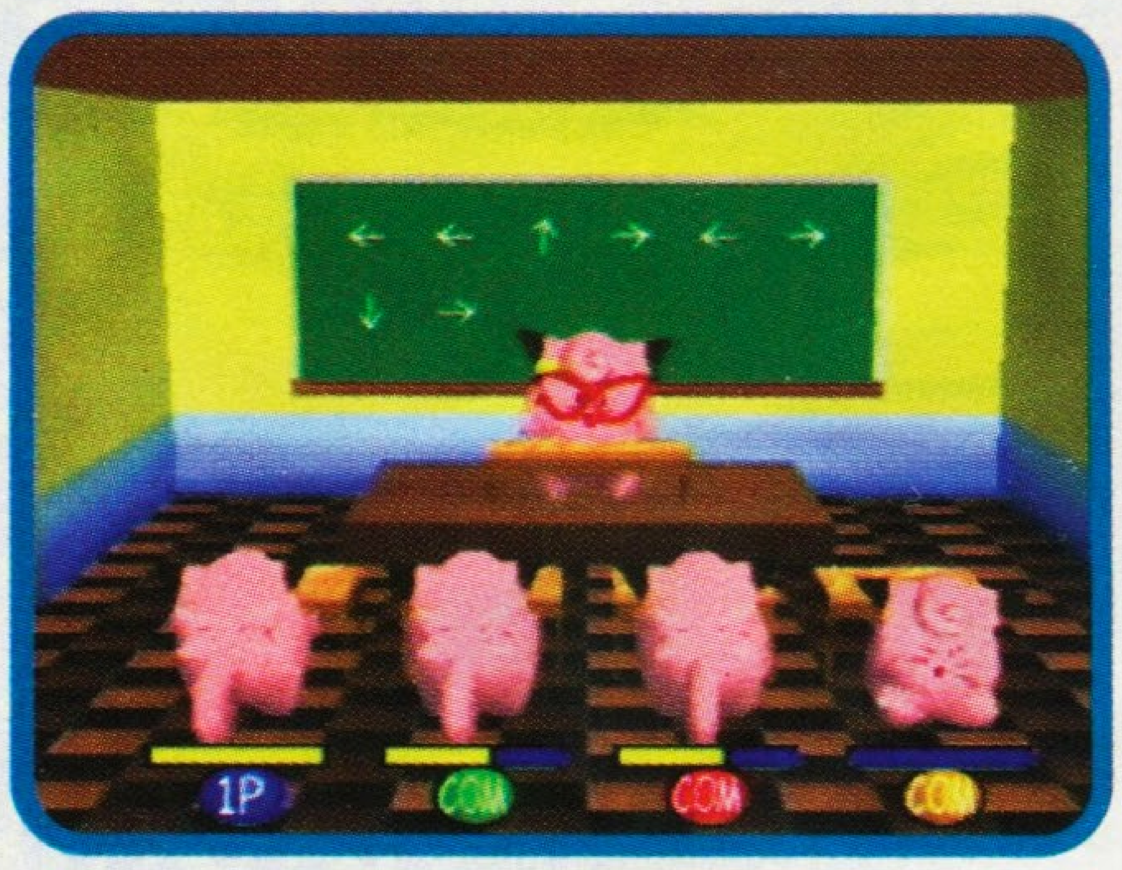
Aquí el objetivo es demostrar cuál Rattata es el más rápido y para eso, debes usar el botón A y el Control Pad. No es complicado, lo único que debes hacer es presionar rápida y repetidamente el botón A para que Rattata corra y cuando aparezca un obstáculo, debes saltar presionando hacia arriba en el Control Pad.



Clefairy Says



¿Tienes buena memoria? ¡Ponla a prueba! Aquí tú eres un pequeño Clefairy estudiante, que deberá hacer lo que el maestro diga. El Clefairy de lentes pondrá una secuencia en el pizarrón y tendrás poco tiempo para memorizarla y cuando el maestro dé la orden, tendrás que marcar la secuencia en el Control Pad. Si te equivocas, recibirás un correctivo y tu energía bajará. El Clefairy que conserve energía cuando la clase haya terminado, ganará. Un buen tip es que no intentes escribir la secuencia en un papel, pues no te dará tiempo. El secreto es que la primera secuencia es básica y siempre será la misma, pues después sólo irá agregando dos flechas más.



Snore War



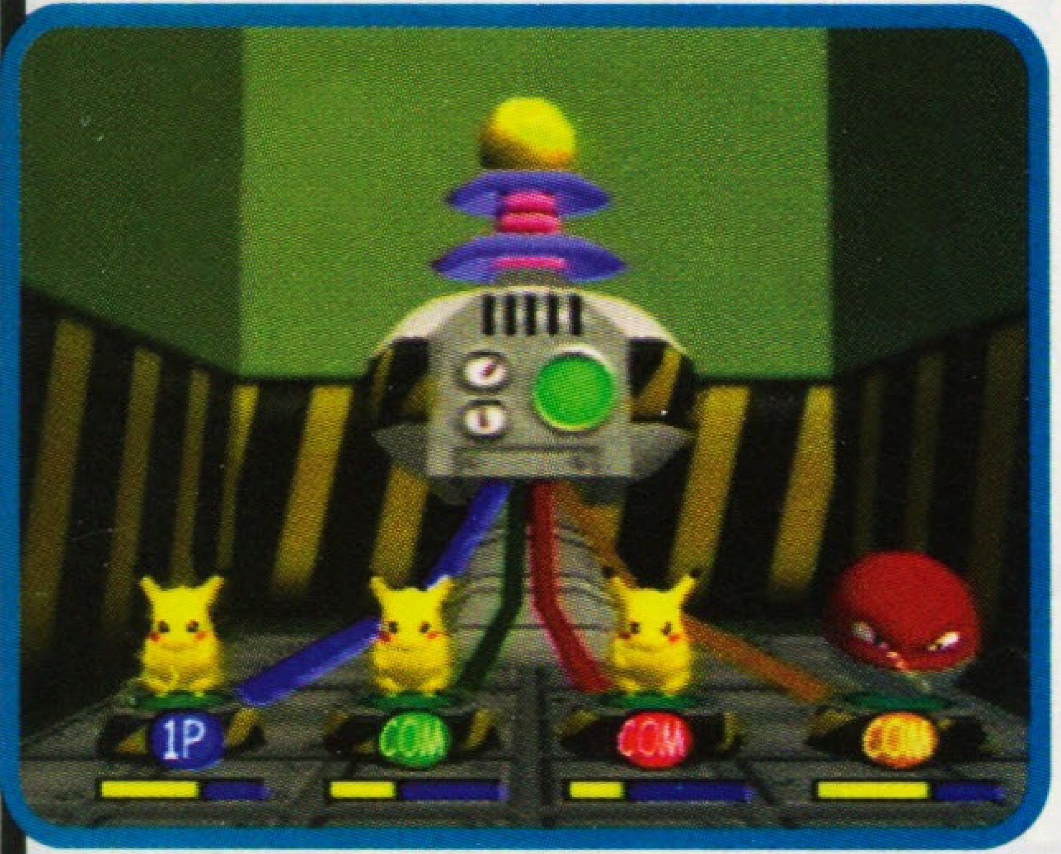
Este juego no es tan complicado como parece. En la escena hay cuatro Drowzees y uno eres tú. Sólo necesitas el botón A. En el centro de los Drowzees hay un péndulo. Cuando el péndulo pase por el centro, justo en la flecha roja, presiona el botón A para lanzar un Hypnosis y así poco a poco duermas a los demás. El péndulo irá incrementando su velocidad, así que aquí el ritmo también es importante. El que quede despierto, o mejor dicho, el que se duerma al final, ganará.



Thundering Dynamo



Este minijuego es de nuestros favoritos. Aparentemente es muy difícil, pero no lo es. Sólo necesitas usar los botones A y B. Al frente hay cuatro personajes (pueden ser Pikachu o Voltrob) y detrás de ellos hay un dínamo con una luz; cuando la luz sea verde, tienes que presionar rápidamente el botón B y cuando sea azul, debes presionar el botón A. El problema es que la luz cambia de repente, así que debes estar muy al pendiente del color y recuerda que no debes dejar de presionar rápidamente el botón que corresponda a la luz.



El primero en llenar la barra de energía, electrocutará a los demás y ganará.



Sushi-Go-Round



El glotón de Lickitung es el protagonista aquí. Necesitas usar el Control Stick para moverte y el botón A para comer. El chiste es que cuatro Lickitung están rodeados de una banda por donde pasarán varios platillos de sushi y el único objetivo es comerte los más que puedas. Antes de comenzar el juego,



verás una tabla con la variedad de piezas de shushi y los puntos que vale cada una, así ya sabrás cuáles tendrás que comer. Hay algunas piezas que tienen wasabi y que al comértelas te enchilarás, así que trata de evitar las que valen menos puntos.

Ekans' Hoop Hurl



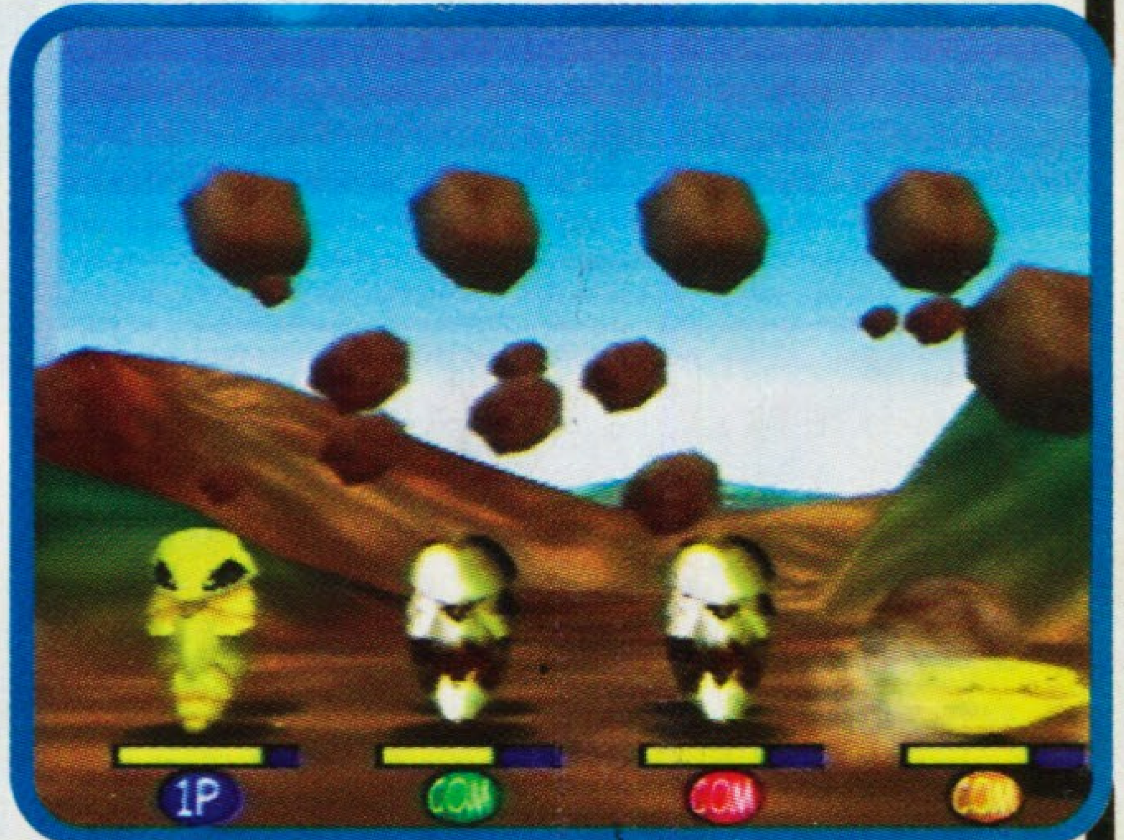
Este juego también es bastante divertido, aunque es de los complicados. Aquí debes usar el Control Pad y el Control Stick. En la escena hay nueve hoyos de donde saldrán Digletts al azar. Tú controlas a un Ekans. El chiste es lanzar a los Ekans, que toman forma de aro, para ensartarlos en los Digletts. Con el Control Pad mueves al Ekans para saber en qué dirección saldrá y con el Stick lo lanzas. Para lanzarlos, lo único que debes hacer es jalar el Stick hacia ti y soltarlo; si lo jalas todo, lanzarás a Ekans muy lejos, y si lo jalas poquito, saldrá cerca, toma mucho esto en cuenta y trata de enzartar a los Digletts dorados, pues valen más puntos. Quien haga más puntos después de que se termine el tiempo, ganará.



Rock Harden



Este es otro de nuestros juegos consentidos. Es muy sencillo, divertido y sólo usas el botón A. En la escena estarán cuatro Pokémon, a veces serás un Metapod o a veces un Kakuna. Abajo de tu Pokémon tendrás una barra, que indica la cantidad de Harden que tienes. Comenzarán a llover rocas, de las cuales tendrás que cubrirte con el Harden, presionando el botón A. Si te cae una piedra encima, bajará tu nivel de Harden. Por si estabas pensando dejar presionado A para siempre, no lo hagas, pues bajará también el nivel de Harden.



El secreto es esperar hasta el último segundo la roca y en ese momento presionar el A y de inmediato soltarlo.
El último que quede en pie ganará.

Dig! Dig! Dig!

Este es otro juego en el que no tendrás problema alguno. Lo único que debes hacer es presionar rápida y coordinadamente los botones L y R para que Sandshrew escarbe en la tierra. Recuerda que el ritmo es importante, pues si presionas los botones a lo loco, no obtendrás buenos resultados. El primero en sacar agua de la tierra ganará.





Obtén Pokémon gratis

Este truco es uno de los mejores. Lo que tienes que hacer es jugar en Gym Leader Castle. Al derrotar a tu rival, el CPU te regalará un Pokémon. Lo interesante del asunto es que te regalará uno de los siguientes pokémon al azar: Bulbasaur, Charmander Squirtle, Hitmonlee, Hitmonchan, Eevee, Omanyte y Kabuto. Si te fijas, estos Pokémon son de los que los atrapas de forma opcional y si te decides por uno, ya no puedes atrapar al otro, como el caso de Hitmonlee y Hitmonchan. De esta forma te será más fácil completar tu Pokédex sin necesidad de intercambiar con otro amigo. Cada vez que derrotes a tu rival, obtendrás uno de estos Pokémon, así que tendrás que pelear una y otra vez. Te recomendamos que uses a tus Pokémon más poderosos para que no sea tan difícil.





Como te dijimos, Pokémon Stadium tiene muchas cosas interesantes y que interactúan con el cartucho de Game Boy, además de las peleas. Ahora te vamos a decir sólo algunos secretos de este estupendo juego y el próximo mes te daremos más.

Doduo GB Tower

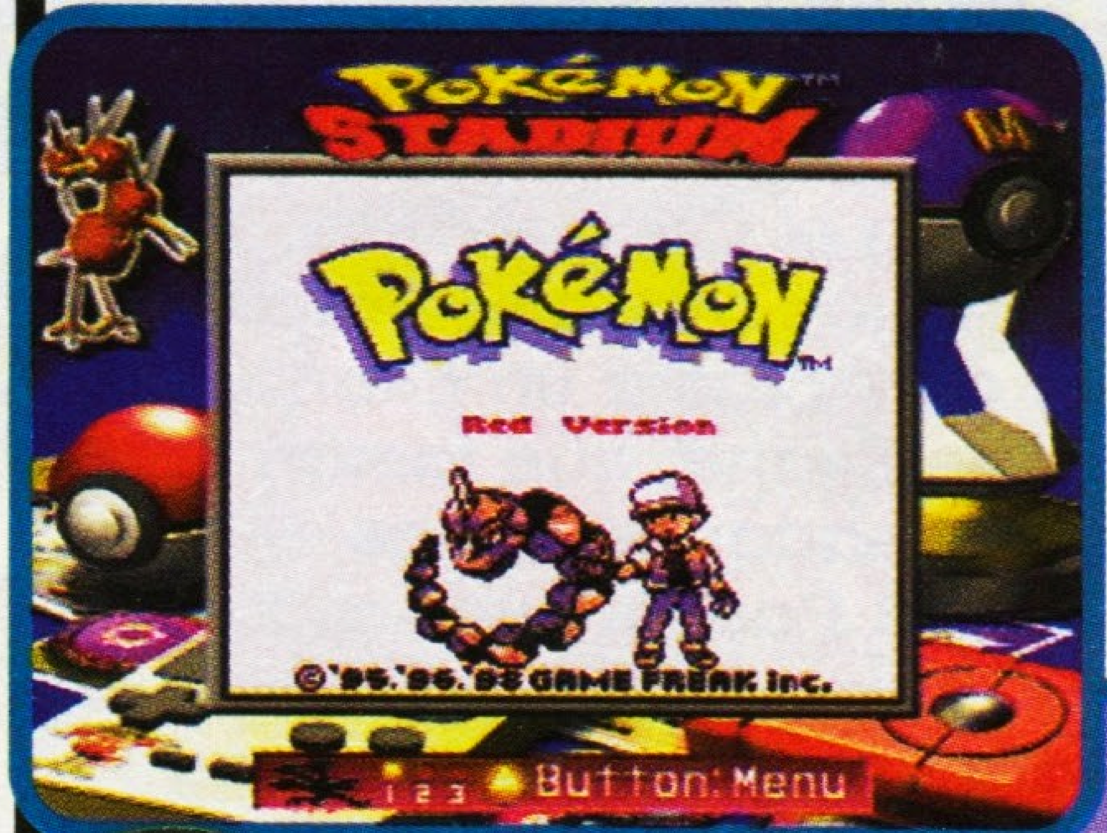


Al hacer este truco, la GB Tower cambiará a Doduo GB Tower Lo único que tienes que hacer es ganar todas las peleas en Poké Cup (de Stadium). Al terminar el torneo, aparecerá la nueva torre. Lo que obtienes con esto es que el marco del juego cambiará a un papel tapiz de Doduo, pero lo mejor es que puedes aumentar la velocidad del juego de Game Boy. Esto no altera nada de lo que hagas, simplemente todo lo que hagas será en "cámara rápida"



Dodrio GB Tower

Si la velocidad del Doduo GB Tower no te bastó, puedes obtener la Dodrio GB Tower al completar todas las copas de la Prime Cup. Así obtendrás un nuevo papel tapiz y una velocidad extra al jugar Pokémon de GB en el N64.





Pelea contra Mewtwo

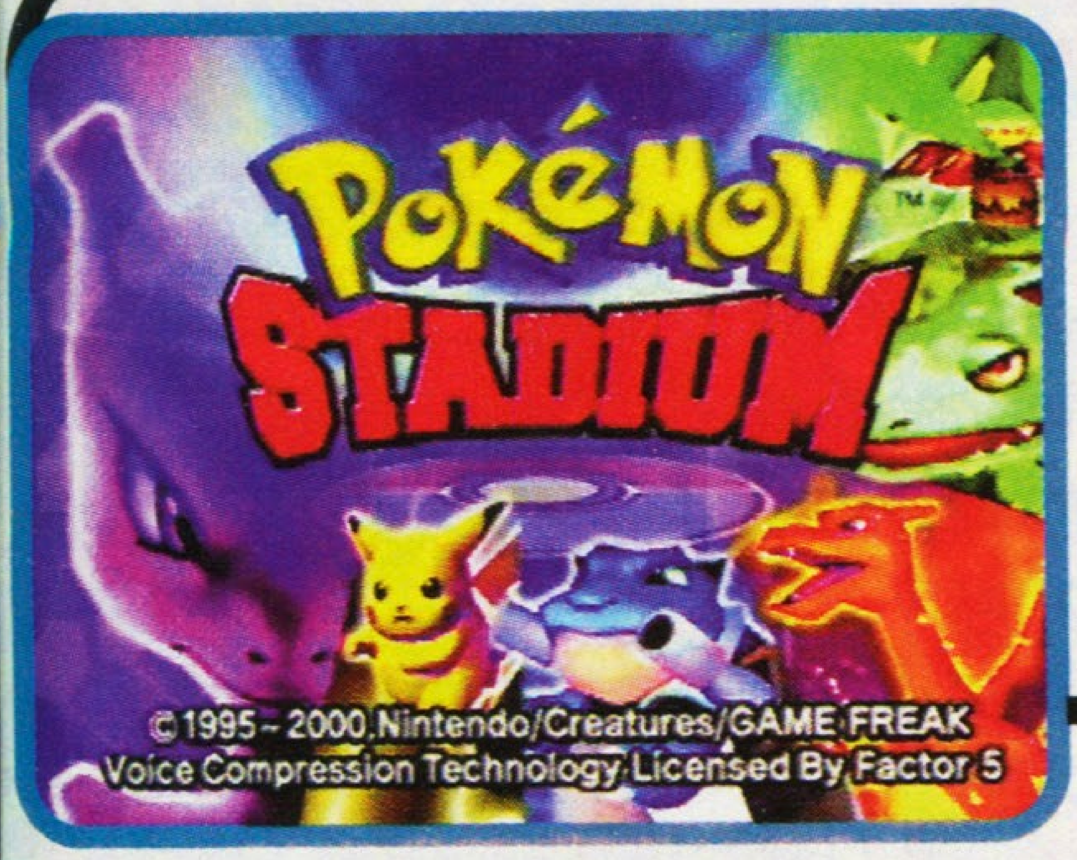




¿Te sientes lo suficientemente fuerte como para enfrentar a este temible Pokémon? Si es así, lo único que debes hacer es obtener los ocho trofeos de la Poké Cup y de la Prime Cup, además de los trofeos de la Pika Cup y la Petit Cup; cuando hayas conseguido todos, se hará de noche y aparecerá Mewtwo flotando en el mapa y podrás pelear contra él. Usa a tus mejores elementos y no te confíes. Lo sorprendente es que seis de tus Pokémon tendrán que derrotarlo... a él sólo.



Obtén el Round 2



¿No te pareció un buen reto Pokémon Stadium? Pues, como en los juegos de antaño, este título tiene una segunda vuelta y por ende es más difícil. Para obtenerla, lo único que debes hacer es derrotar a Mewtwo y cuando terminen de pasar los créditos, ya podrás seleccionar el Round 2, en donde la pantalla principal cambia y en el área en donde escoges el modo de juego es de noche.

a fondo
ECW HARDCORE REVOLUTION

Acclaim
Compañía

Accesorio

simultáneos
No. de Jugadores

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

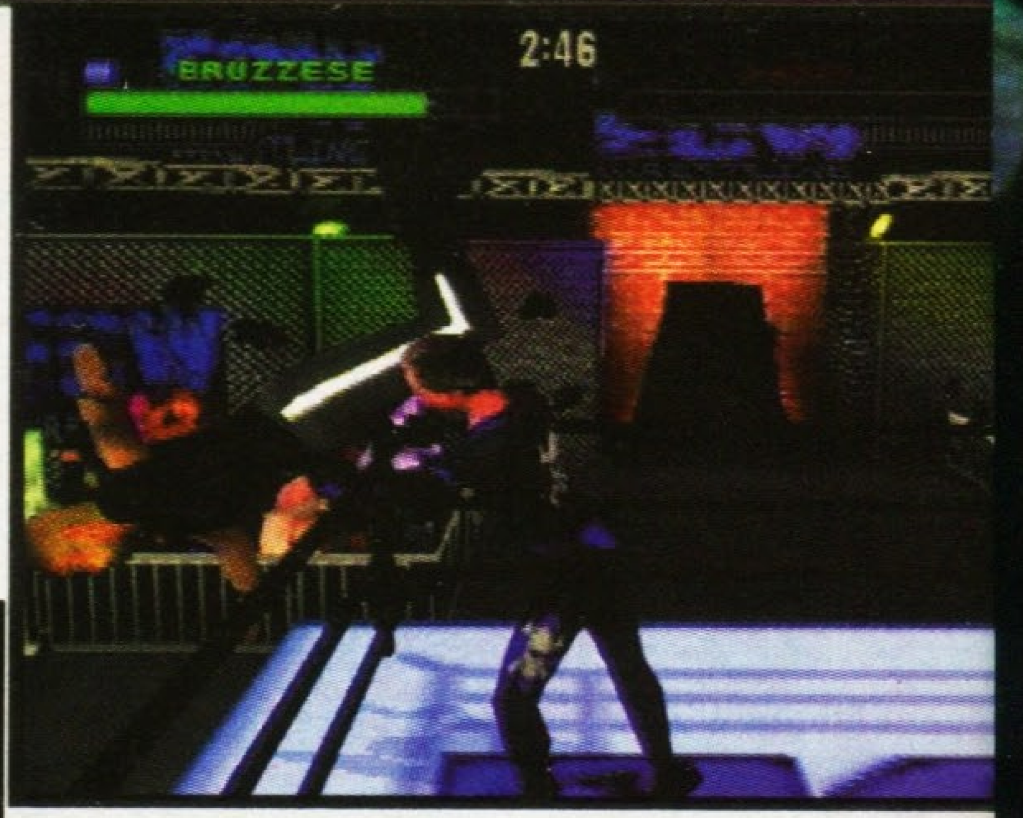
Desarrollado por
Acclaim Studios West

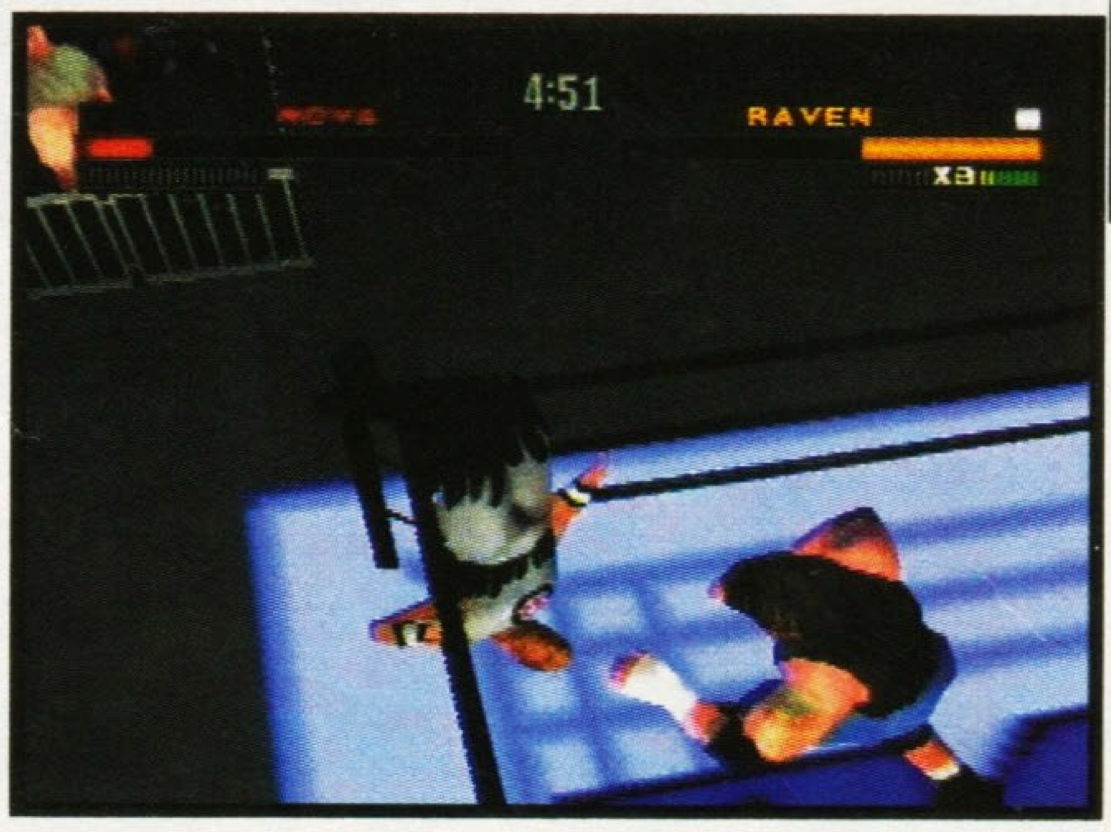
256 megabit
Memoria

Deportes Lucha-libre
Categoría

Enero 2000
Fecha de Salida

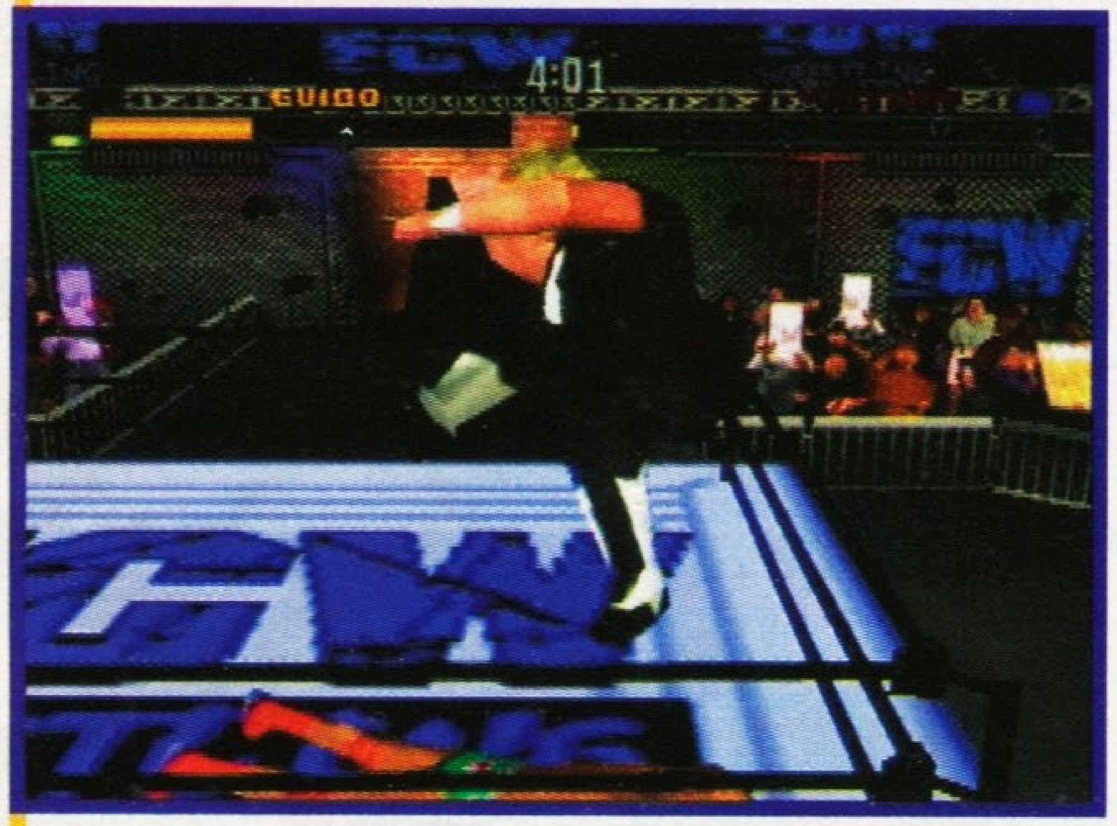
Para todos los aficionados que gustan de la lucha libre de los domingos, éste en verdad era uno de los titulos más esperados. Gracias a la gran variedad de movimientos generales y espe-





ciales por cada peleador, hacen de este título uno de los más completos a la fecha. Así que agárrate de tu butaca, ya que lo mejor está por comenzar.

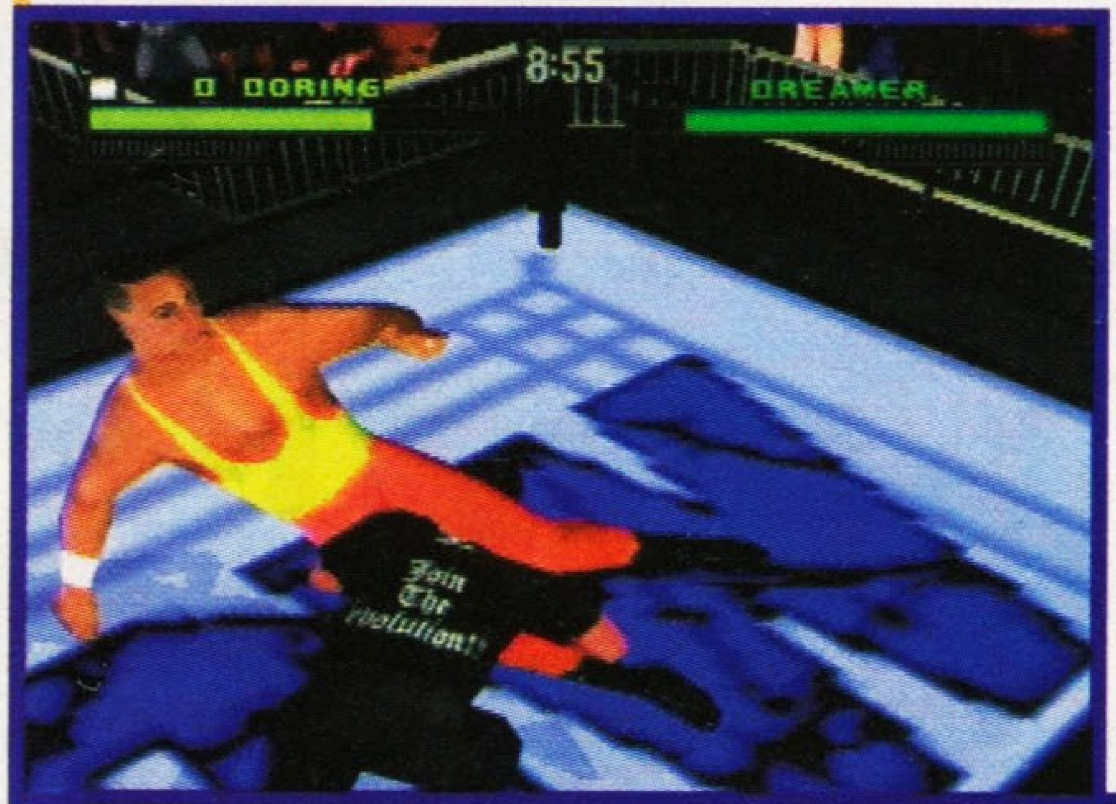
MOVIMIENTOS



Aunque la mayoría de los movimientos son algo similares, cada peleador tiene su propia marca. Al principio te cuesta algo de trabajo marcar los movimientos (mientras los peleadores están separados, el estilo clásico de WWF War Zone) para hacer alguna acción, después de un corto tiempo te acostumbrarás sin ninguna dificultad. Un punto bastante importante es que al comenzar la pelea, como los peleadores están llenos de energía, no les podrás hacer varios movimientos, estos los podrás realizar en cuanto les hayas bajado un poco la stamina y así someterlos de una manera mucho más espectacular



Debes tomar en cuenta que varios movimientos cambian dependiendo de la posición en la que se encuentre tu contrincante, ya sea de frente, de espaldas o incluso bajo el ring. Trata de sacar la mayor ventaja de tus movimientos para que no te sea nada difícil conseguir la victoria.





Por otra parte, los peleadores tienen diferentes movimientos si se encuentran detrás de las cuerdas, al igual que cuando te subas a las cuerdas (algo muy importante, ya que este tipo de movimientos son realmente peligrosos tanto para a quien se lo conectan, o para el que falla el ataque).



MODOS DE JUEGO





Obviamente todos los juegos de este género cuentan con varias opciones para crear diferentes ambientaciones en las cuales podrás luchar de diferentes formas, lo cual le da bastante valor al juego.



También podrás someter a los oponentes al arrojarlos a las esquinas del ring, ya que si se encuentra algo cansado, tendrás el suficiente tiempo como para hacerlo trizas.
Además es importante que cuando presionas Start durante la pelea, podrás ver los movimientos que puedes hacer en la posición que se encuentra tu peleador y el contrincante, así podrás ir entrenando para las diferentes competencias en las que puedes enrolarte.



Exhibition

Precisamente como su nombre lo dice, esta es sólo una pelea de exhibición, por lo que no contará para nada en tus status de juego, sin embargo es la opción adecuada para que puedas checar a cada uno de los peleadores, ver cuál es el que más te acomoda para que así estés listo para entrar a un torneo o competir contra tus amigos.



Carrer Mode

Aquí podrás seleccionar a cualquiera de los peleadores existentes al igual que uno de tu propia creación para llevarlo hasta la cúspide en esta gran liga de lucha libre. Como has de suponer debes de participar en un calendario bastante ocupado de luchas y eventos especiales, en lo cuales, dependiendo de tu actuación, irás obteniendo puntos y subiendo de lugar en la tabla más cotizada de las ligas de lucha libre.





Como te puedes imaginar este modo es muy extenso, por lo que te recomendamos de sobremanera que guardes constantemente tus avances en un Controller Pak (ya sabes que luego la luz se va sin avisar y no vaya a ser que tengas que comenzar nuevamente tu carrera sólo por un pequeño contratiempo).

Tournament

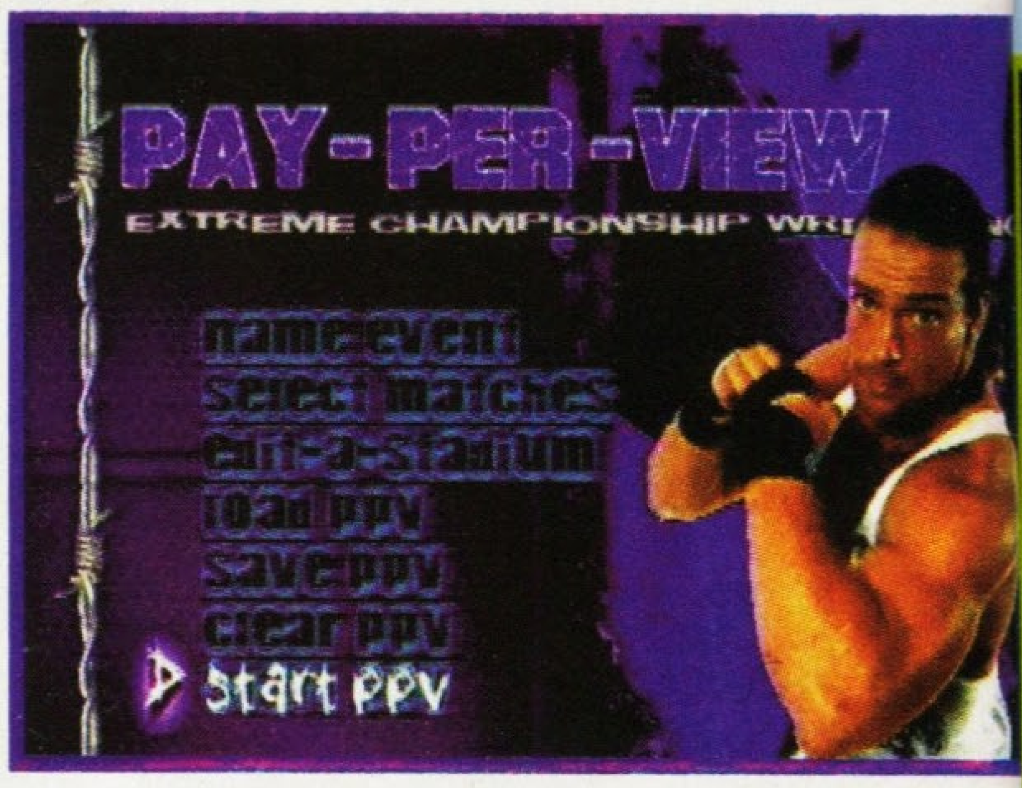
¡Claaaaro!, esta es una gran opción para que 8 jugadores se disputen la máscara contra la cabellera, en donde la emoción no se hace esperar Con una simple ronda eliminatoria, los participantes demostrarán sus habilidades eliminándose uno contra otro hasta que quede un vencedor Esto no es nada del otro mundo, sin embargo es un modo de juego que no debe de faltar en ningún título de lucha libre.



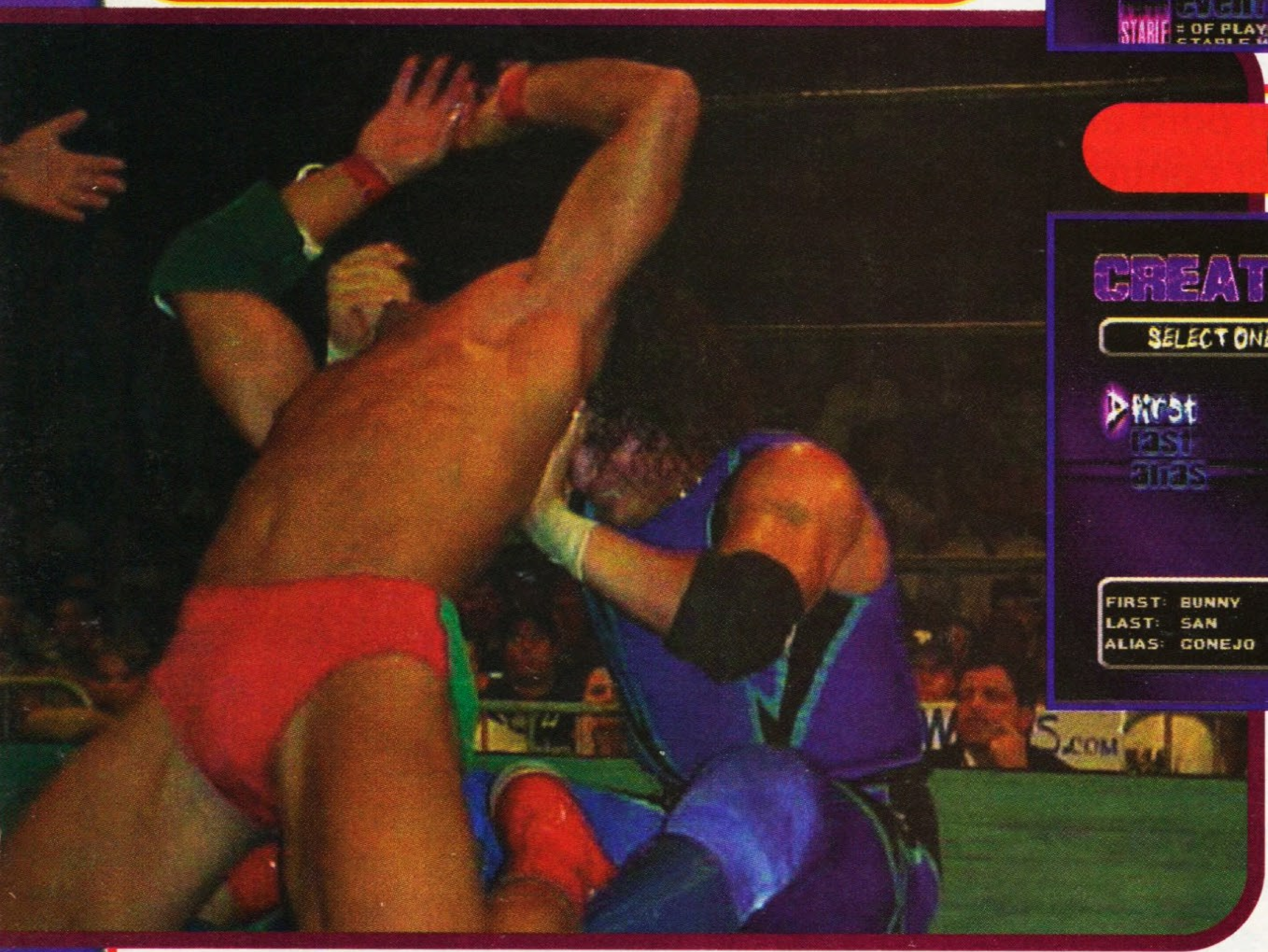


Pay Per View

Esta es un modo en el que podrás customizar muchísimas opciones como las arenas, luces, banners, todo lo necesario para que tu Pago Por Evento salga al aire tal y como tú lo quieres (bueno, sale en la tele ¿no?). Aparte este modo tiene reglas especiales y tipos de competencia en las que sólo en esta categoría podrás cambiar a tu placer En verdad es algo muy bueno que las compañías estén pensando en algo mucho más personalizado para que el jugador tenga la libertad de escoger lo que quiere, así, en un futuro no muy lejano, técnicamente podrás cambiarle cualquier cosa a los peleadores, tal vez incluso hasta los valores de los peleadores (aunque en algunos puntos pueda parecer injusto o demasiado descabellado).







Create Wrestler

Esta es otra opción ya clásica para todo juego de lucha libre. La verdad no nos podríamos imaginar hoy en día un título de este deporte que no la incluya. Como ya lo mencionamos, a nuestro parecer es importante que los programadores piensen de esta manera ya que así los jugadores podremos tal vez hacer nuestro sueño realidad.

En verdad que ahora este tipo de opciones tiene tanta variedad que luego ya ni sabes que es lo más adecuado para tu peleador de hecho, por lo general lo saturas de cosas que ni vienen al caso, pero por otra parte, te permitirán ser tan creativo con el diseño de tu luchador como el tiempo que le quieras invertir para ver todas las opciones, accesorios, tatuajes, vendajes, disfraces y demás que le gustes poner a tu creación.







TIPOS DE COMPETENCIA

Este juego cuenta con bastantes tipos de competencia, tanto para un jugador o hasta 4 con diferentes características que igualmente puedes cambiar para personalizar cada una de ellas.

VS.



Esta es la clásica batalla entre 2 luchadores, además de que puedes cambiarle el tipo de victoria a lanzamiento fuera del ringo o por sumisión, es el típico modo en el que te encantará humillar a uno de tus amigos.

TAG TEAM

Esta es otra que no debe de faltar las batallas por parejas. Ya sea con un amigo o con el CPU por aliado, podrás vencer otras parejas ya sea virtuales o contra un par de amigos. Es muy entretenido luchar de esta manera, ya que te debes de poner muy bien deacuerdo con tu pareja para obtener la victoria.



TORNADO



Una opción original para el juego en donde la batalla es por parejas, sin embargo, a diferencia del Tag Team, aquí deberás eliminar a los 2 oponentes y no a uno. Esta otra también es muy buena ya que así pueden hacer equipo un jugador experto con uno novato para que el primero pueda sacar la casta y aún sin su compañero ganar la batalla.

One on Two / One on Three

Estas opciones son de ya sea uno contra dos o uno contra tres, no hay nada más qué decir más que sólo entres en esta opción si te sientes como la mamá de los pollitos. Por otra parte, en verdad es todo un reto salir victorioso de una batalla de este estilo ya que los oponentes no tendrán a quien atacar más que a ti.



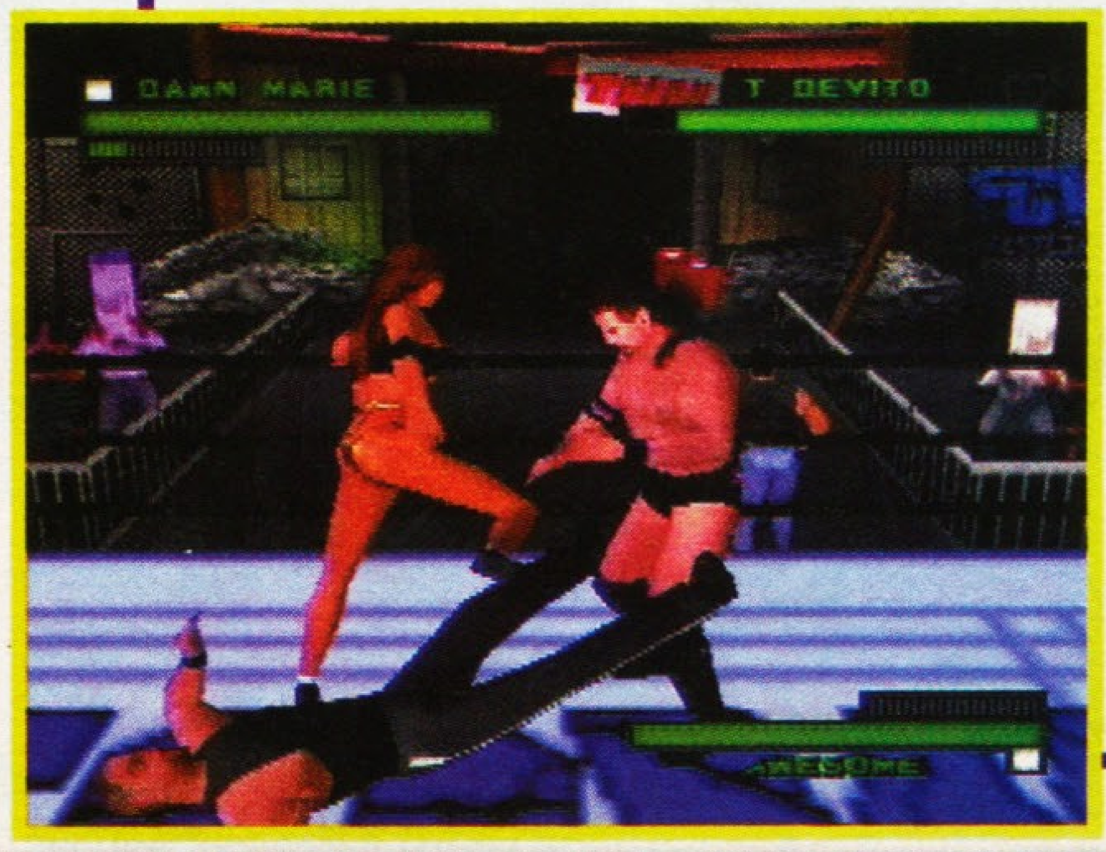
Lumberjack

Esta es otra nueva opción que la verdad está de lujo. Dos luchadores se enfrentan en el ring mientras otros 2 están abajo esperando a que alguno de ellos salga para hacer hasta lo imposible por no dejarlo regresar al área de combate. Por otra parte, en verdad es toda una pesadilla si te llegan a sacar del ring, ya que los luchadores que están abajo se ponen en un plan bastante pesado.



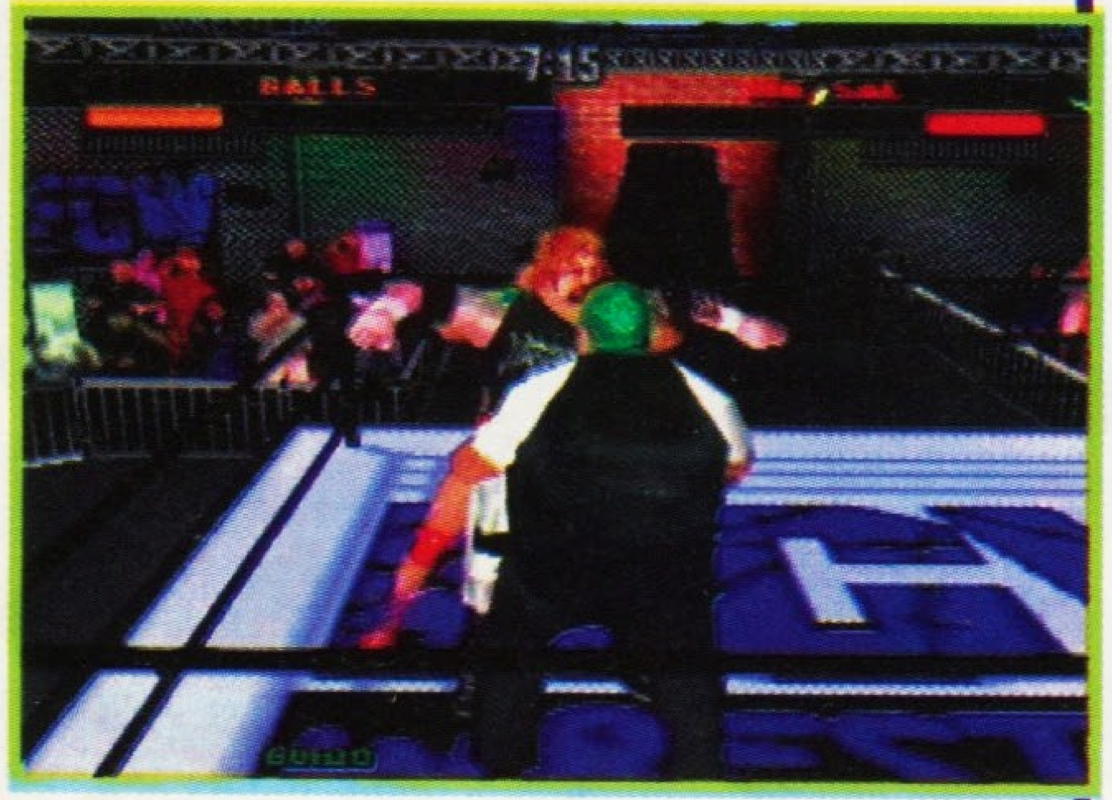
Battle Royal

Esta es muy similar a la anterior sólo basta sacar a cualquier luchador del ring para deshacerse de él. En verdad una de las opciones de batalla más dinámica en el que quien se descuide, seguramente saldrá volando del ring, así que es mejor que te mantengas pendiente de tus oponentes, y no te dejes sorprender



3 / 4 Way Dance

Esta es otra típica opción extremadamente entretenida, sobre todo si compiten ya sea tres o los cuatro jugadores (dependiendo del modo que selecciones). En esta batalla es de todos contra todos, sólo que para ganar debes hacerle a cualquiera oponente ya sea el toque de espaldas o hacer que se rinda. Como te mencionamos es realmente muy entretenido, ya que si vez que a alguien ya le están haciendo el toque de espaldas, puedes echarle la mano al romper la llave, pero aún



aquí se pueden poner de acuerdo 2 peleadores para hacerle llaves dobles a algún incauto, el cual seguramente perderá rápidamente.

8 Man Tag

Otra locura de los de Acclaim. sólo te comentamos que es una batalla entre dos equipos, de cuatro integrantes cada uno. Como te podrás imaginar (si has jugado los juegos de lucha libre que ha lanzado anteriormente este licenciatario) la batalla es algo prolongada, si de por sí te cuesta algo de trabajo hacer que rinda a un luchador mientras su pareja te está estorbando todo el tiempo, en verdad es una opción para que te quedes un buen rato pegado al control..



Stable Match

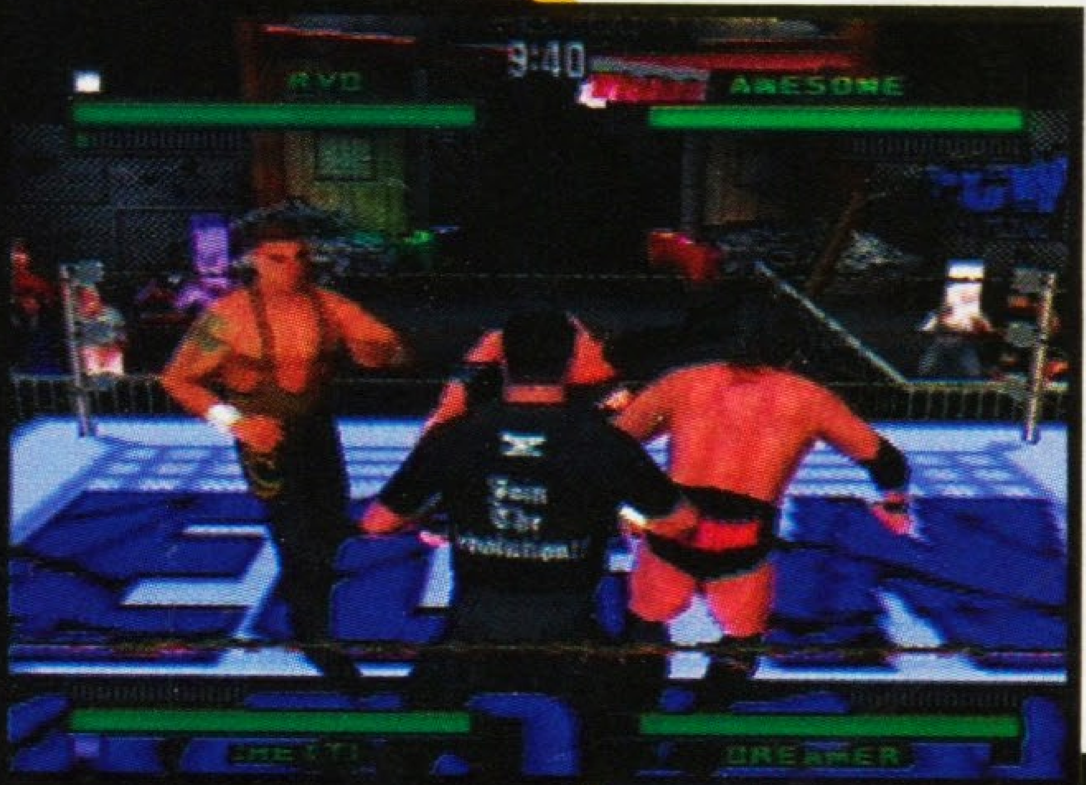
Por si no tenías suficiente con el modo de 8 Man Tag y aun quieres más, en esta opción podrán competir cuatro equipos de cuatro luchadores cada uno. Imagínate el albroto que se arma arriba y abajo del ring, solo falta ver vacas volar (tal vez por eso le pusieron este nombre a dicho modo ¿no crees?).



Luchadores

Es increible ver la tremenda lista de peleadores que tiene este juego. Al comprar tu cartucho podrás escoger el peleador de entre 36 diferentes luchadores, a parte están los que puedes crear y por si fuera poco, parece ser que Acclaim ha dejado algunos aces bajo la manga ya que se rumora de algunos luchadores especiales (no lo dudamos ni tantito ya que los programadores, se tomaron la molestia de hacer unos diseños de sus propios compañeros de trabajo), por lo que cuentas con una amplia gama de rudos y veloces luchadores para entretenerte por un buen rato.







Recorta sobre la línea, dobla y descubre...

¿SABES COMO FUNCIONA?

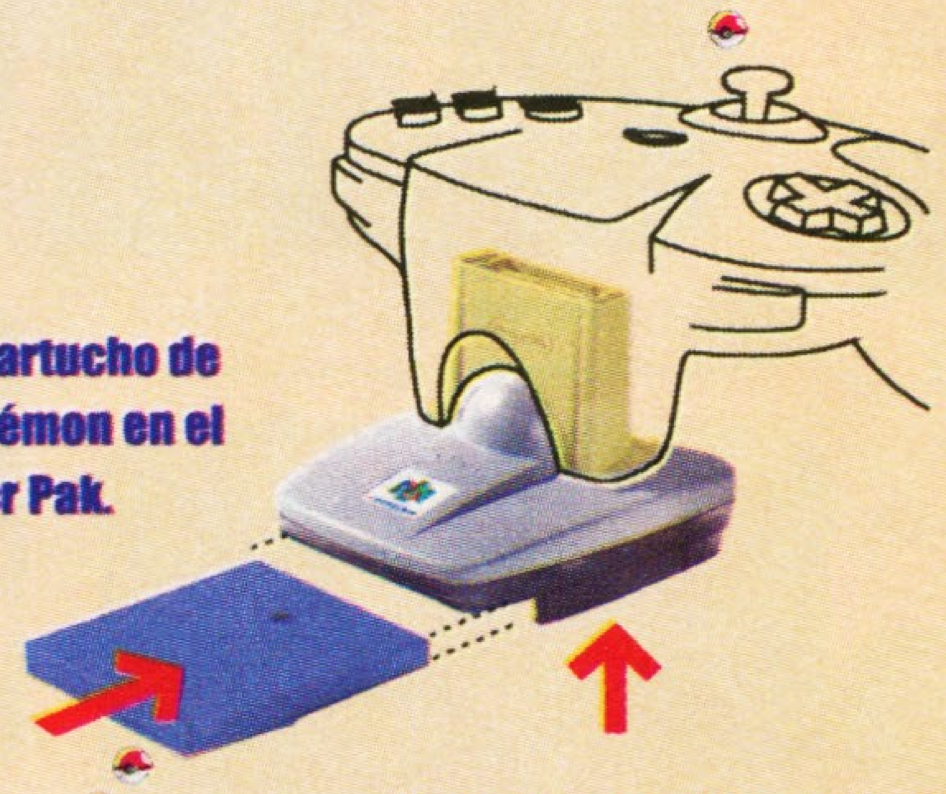
1. Ahora puedes bajar tus Pokémon del cartucho rojo, azul ó amarillo de Game Boy a Nintendo 64. Es muy sencillo:



GAME BOY COLOR

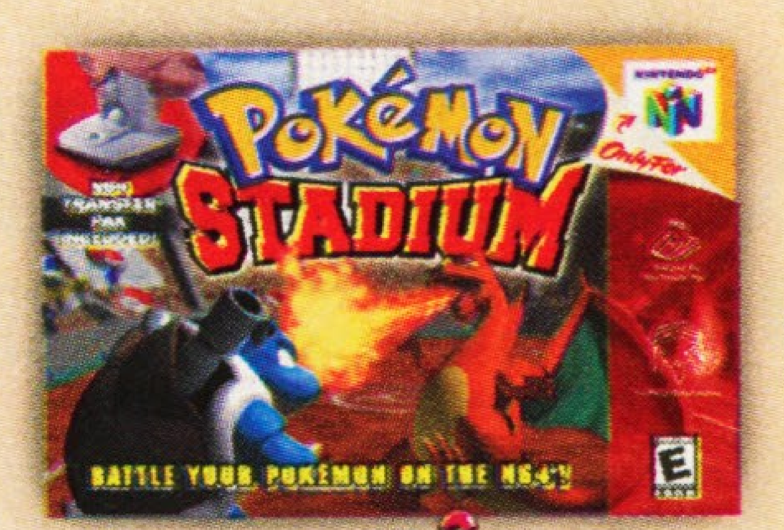


2. Toda la información como, estadísticas, datos de personajes, nombres y records, quedarán grabados en los cartuchos de Game Boy Pokémon.



3. Introduce el cartucho de Game Boy Pokémon en el nuevo Transfer Pak.

4. Ahora introduce el Transfer Pak en tú control de Nintendo 64.





5. Mete el cartucho de Pokémon Stadium en tu Nintendo 64.

POKéMON en 3-D




6. Ahora, disfruta de Pokémon en tercera dimensión en tú N64.

NINTENDO 64

toda la información sobre cómo funciona

¡ Pokémon Stadium ! para tu Nintendo 64

Aquí te explicamos brevemente la manera de



cómo transferir tus datos del Game Boy al nuevo

¡ Pokémon Stadium ! para tu Nintendo 64

Angel



Lugar de procedencia: New York City
Estatura: 6'2"
Peso: 250 lbs.

Mike Awesome



Lugar de procedencia: Tampa, FL
Estatura: 6' 6"
Peso: 292 lbs.
Titulos: ECW World Heavyweight Championship

Axl Rotten



Lugar de procedencia: Philadelphia, PA
Estatura: 6'2"
Peso: 302 lbs.

Balls Mahoney



Lugar de procedencia: Nutley, New Jersey
Estatura: 6'2"
Peso: 350 lbs.
Titulos: ECW World Tag Team Championship (with Masato Tanaka)
ECW World Tag Team Championship (with Spike Dudley)

Sal E. Graziano



Lugar de procedencia: Sicily, Italy
Estatura: 6'2"
Peso: 600 lbs.

C.W. Anderson



Lugar de procedencia: Raleigh, North Carolina
Estatura: 6'2"
Peso: 230 lbs.

Chris Chetti



Lugar de procedencia: Amityville, New York
Estatura: 5'10"
Peso: 227 lbs.

Jack Victory



Lugar de procedencia: New Jersey
Estatura: 6'3"
Peso: 320 lbs.

Jason



Lugar de procedencia: Europe (No city will lay claim to him)
Estatura: 5' 10"
Peso: 199 lbs.
Titulos: ECW World Television Championship

Jazz



Lugar de procedencia: New Orleans, Louisiana
Estatura: See Peso
Peso: Yeah right!

Steve Corino



Lugar de procedencia: Sea Isle City, New Jersey
Estatura: 6'1"
Peso: 219 lbs.

Justin Credible



Lugar de procedencia: Ozone, New York
Estatura: 6'
Peso: 225 lbs.
Titulos: Self-proclaimed Hardcore Icon

"Dastardly" Danny Doring



Lugar de procedencia: Pepper Pike, Ohio
Estatura: 5' 10"
Peso: 201 3/4 lbs.

Dawn Marie



Estatura: 5' 7"
Peso: 120 lbs.

Tommy Dreamer



Lugar de procedencia: Yonkers, New York
Estatura: 6'3"
Peso: 245 lbs.
Titulos: ECW World Tag Team Championship (with Raven)

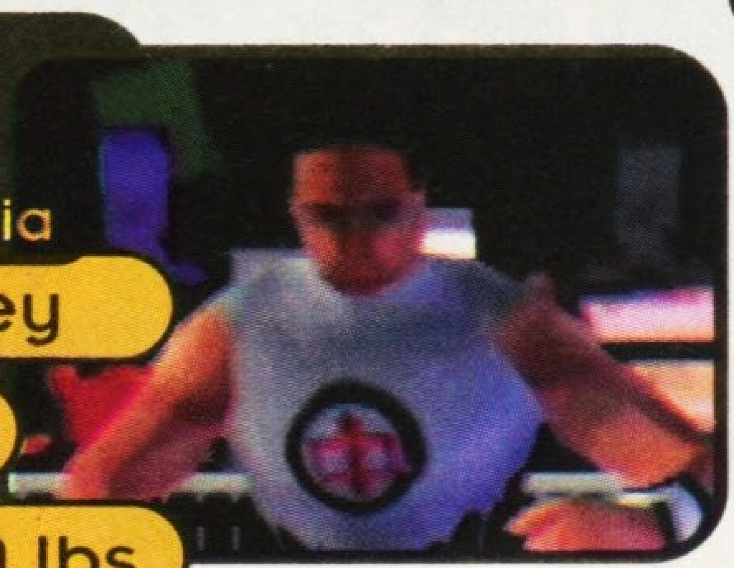


Jerry Lynn



Lugar de procedencia: Minneapolis, Minnesota
Estatura: 5'9"
Peso: 212 lbs.

Nova



Lugar de procedencia: Silicone Valley
Estatura: 5'10"
Peso: 220 lbs.

Rhino



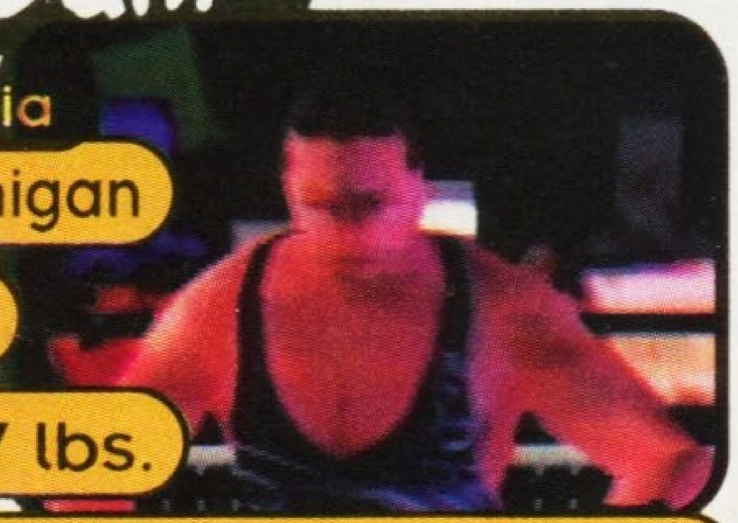
Lugar de procedencia: Detroit, Michigan
Estatura: 6'3
Peso: 285 lbs.

Roadkill



Lugar de procedencia: Lancaster, PA
Estatura: 6'
Peso: 300 lbs.

Rob Van Dam



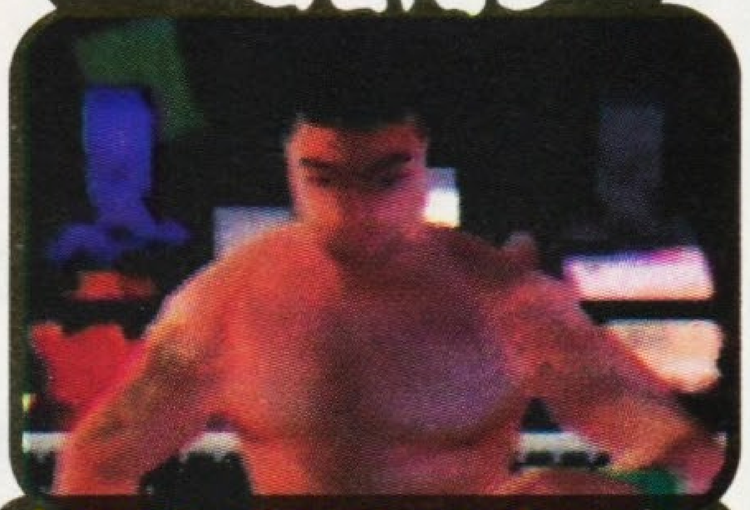
Lugar de procedencia: Battle Creek, Michigan
Estatura: 6'
Peso: 237 lbs.
Titulos:
- ECW World Television Championship
- ECW World Tag Team Championship (with Sabu)

New Jack



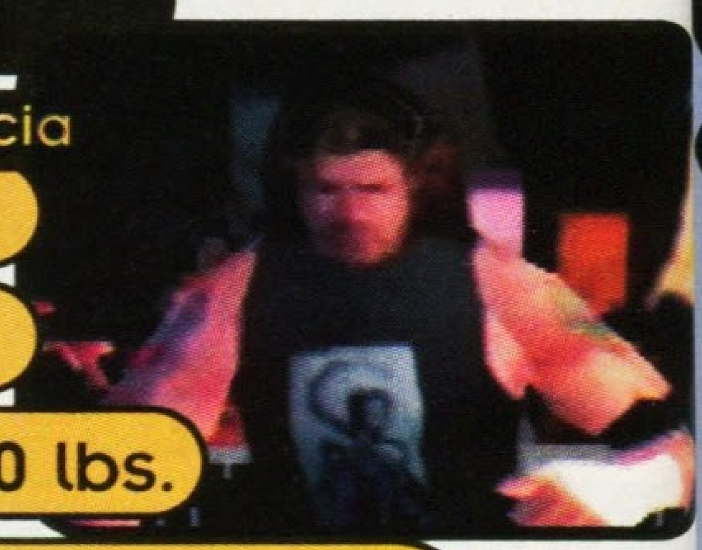
Lugar de procedencia: Atlanta, GA
Estatura: 6' 0"
Peso: 225 lbs.
Titulos:
- ECW World Tag Team Championship (with Mustafa)
- ECW World Tag Team Championship (with John Kronus)

Little Guido



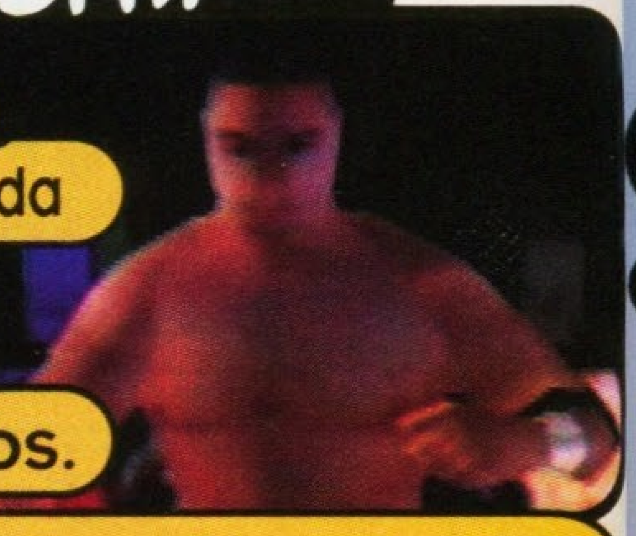
Lugar de procedencia: Sicily, Italy
Estatura: 5'9"
Peso: 187 lbs.
Titulos:
- ECW World Tag Team Championships (with Tracy Smothers)

Raven



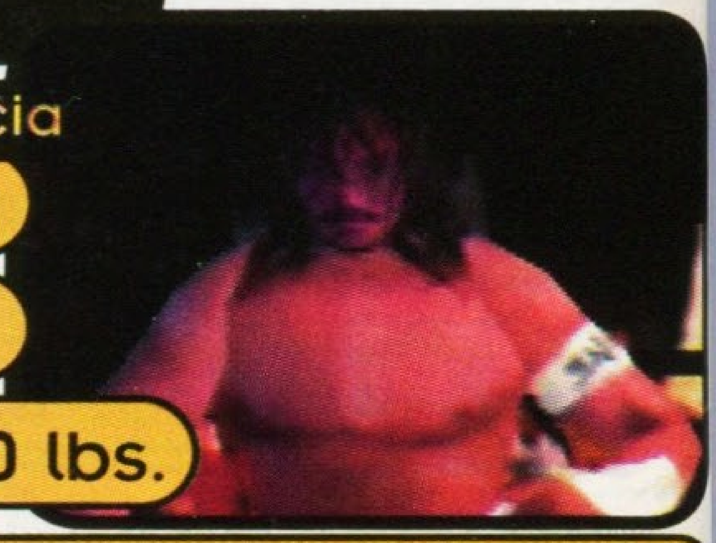
Lugar de procedencia: The Bowery
Estatura: 6'1"
Peso: 230 lbs.
Titulos:
- ECW World Heavyweight Championship
- ECW World Tag Team Championship (with Stevie Richards)
- ECW World Tag Team Championship (with Tommy Dreamer)

Lance Storm



Lugar de procedencia: Calgary, Alberta, Canada
Estatura: 5' 11"
Peso: 231 lbs.
Titulos:
- ECW World Tag Team Championship (with Chris Candido)

Sabu



Lugar de procedencia: Bombay, India
Estatura: 6'
Peso: 220 lbs.
Titulos:
- ECW World Heavyweight Championship
- ECW World Television Championship
- ECW World Tag Team Championship (with Taz)
- ECW World Tag Team Championship (with Rob Van Dam)
- Unrecognized FTW World Championship

Super Crazy



Lugar de procedencia: Tulancingo, Hidalgo, Mexico
Estatura: 5'8"
Peso: 90 kilos

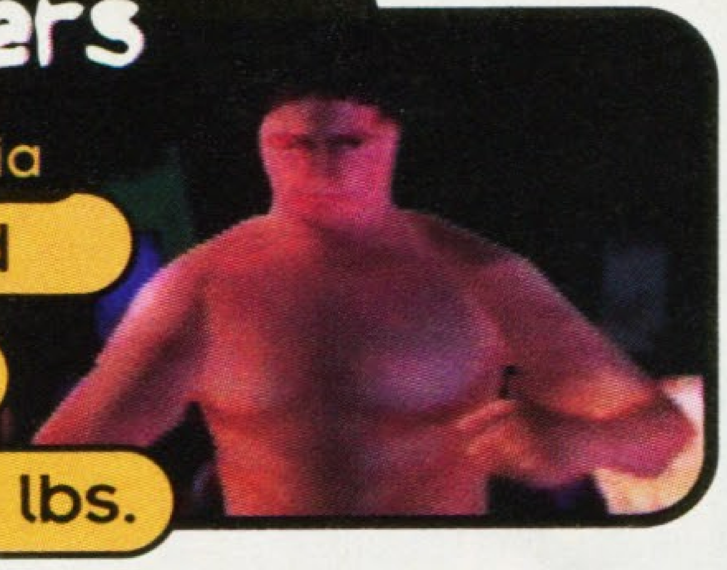
Little Spike Dudley



Lugar de procedencia: Dudleyville
Estatura: 5'7"
Peso: 155 lbs
Titulos:
- ECW World Tag Team Championship (with Balls Mahoney)



Smothers



Lugar de procedencia: SmothersLand

Estatura: 6'1"

Peso: 185 lbs.

DeVito

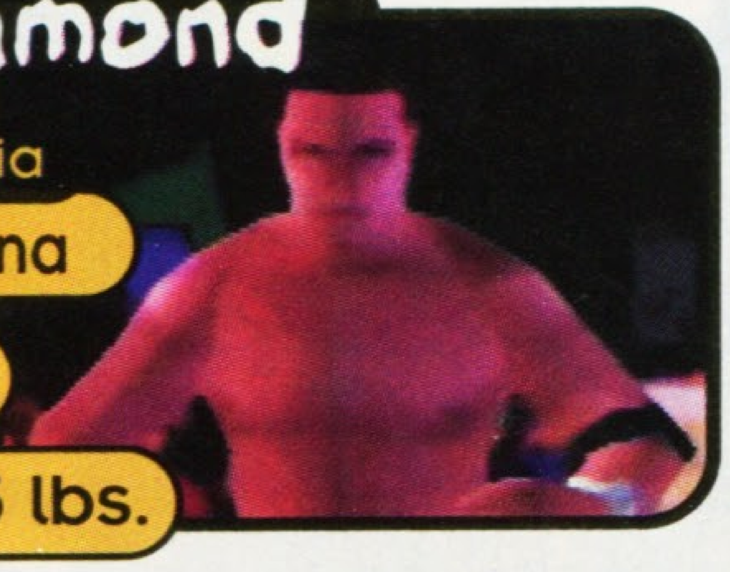


Lugar de procedencia: Fordham Road in the Bronx, New York City

Estatura: 5' 11"

Peso: 245 lbs.

Simon Diamond



Lugar de procedencia: South Bend, Indiana

Estatura: 6'1"

Peso: 225 lbs.

A Master



Bruzeese



Buffone



Francine



Lugar de procedencia: Philadelphia, PA

Estatura: You ask her take off the heels!

Peso: It is not polite to ask a woman who will spear you her weight!

Yoshihiro Tajiri



Lugar de procedencia: Japan

Estatura: 5'7"

Peso: 180 lbs.

Wild Bill

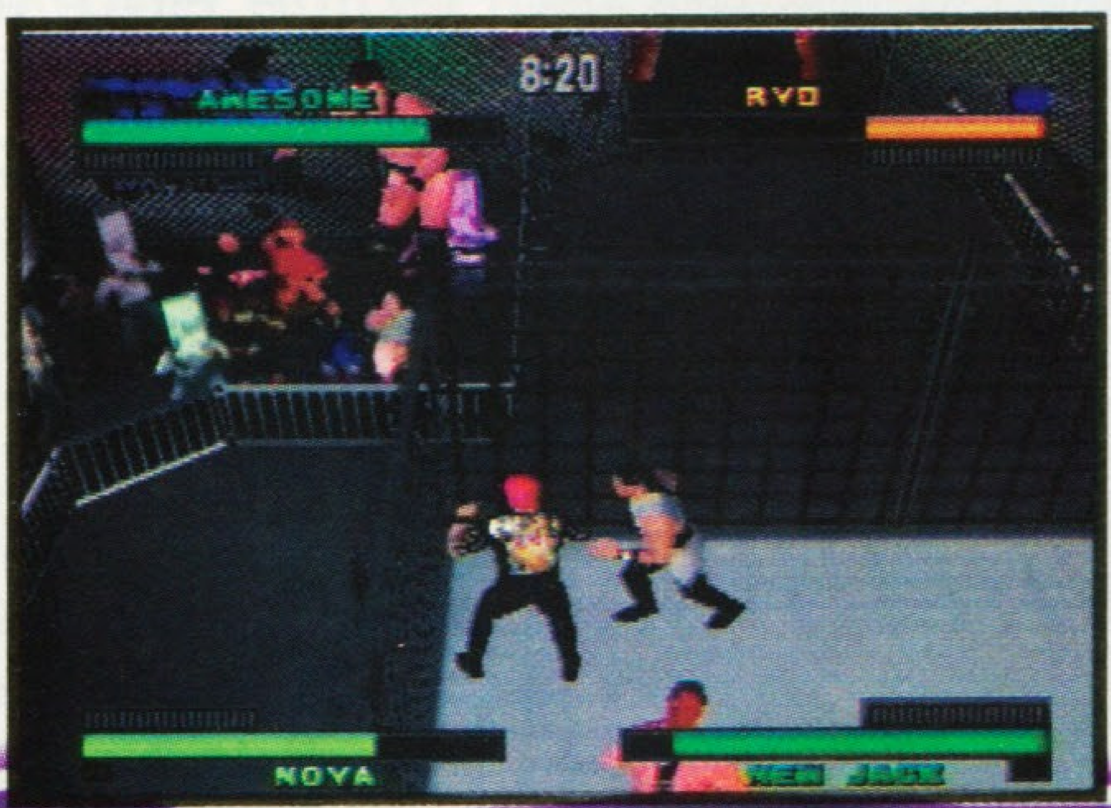


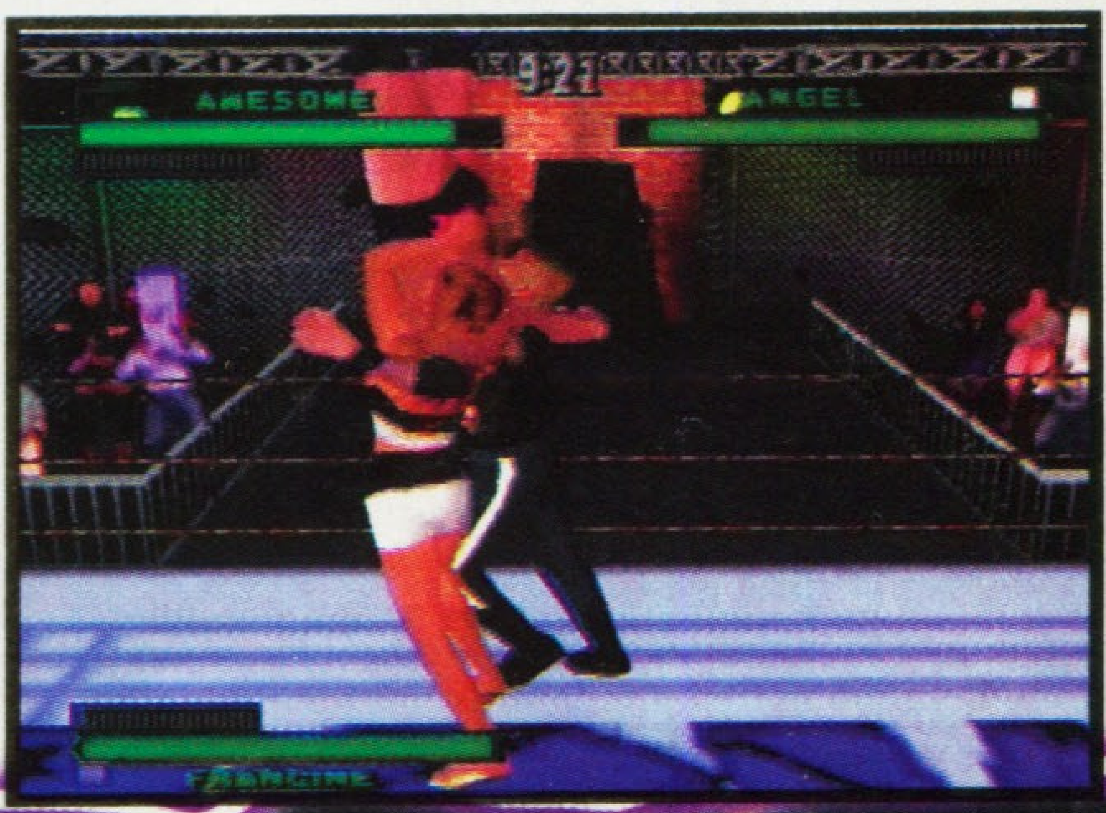
Lugar de procedencia: Bricktown, New Jersey

Estatura: 6'1"

Peso: 240 lbs.

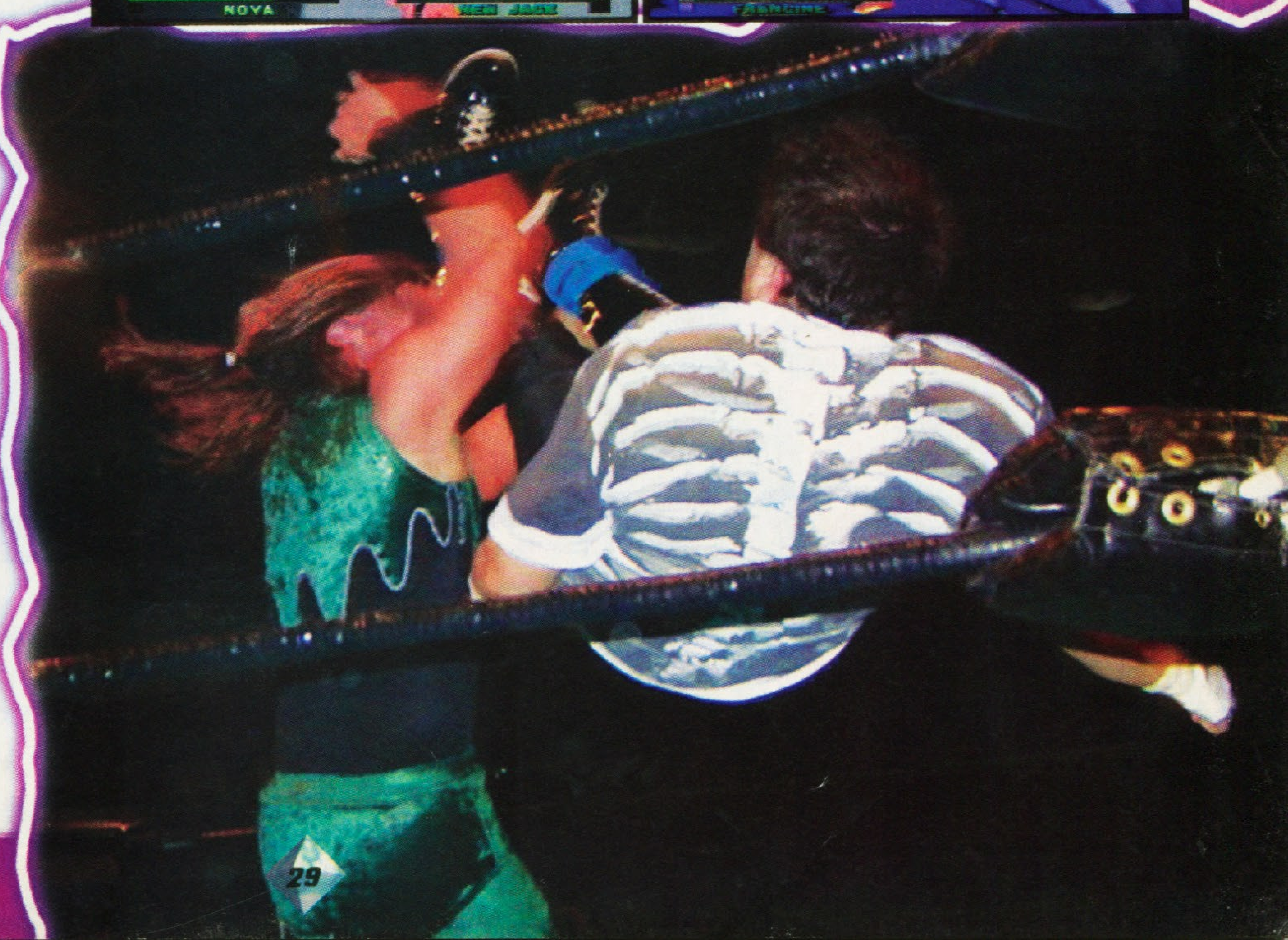
Aparte de la gran lista de luchadores de la ECW, Acclaim anexó algunos peleadores extras representados por algunos de sus trabajadores. A eso llamamos nosotros un buen reconocimiento por su talento y trabajo.





Como podrás apreciar en las fotos, Acclaim realmente se esforzó por mejorar muchísimo la calidad de las imágenes de los personajes, escenarios, además de implementar en extremo la variedad y originalidad de las opciones múltiples y movimientos especiales de cada luchador Si eres un gran fanático de la lucha libre, no dudamos que este juego te pueda brindar grandes momentos con tus amigos.





Street Fighter Alpha
Warriors' Dreams

CAPCOM
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

TEEN (ESRB)
Clasificación

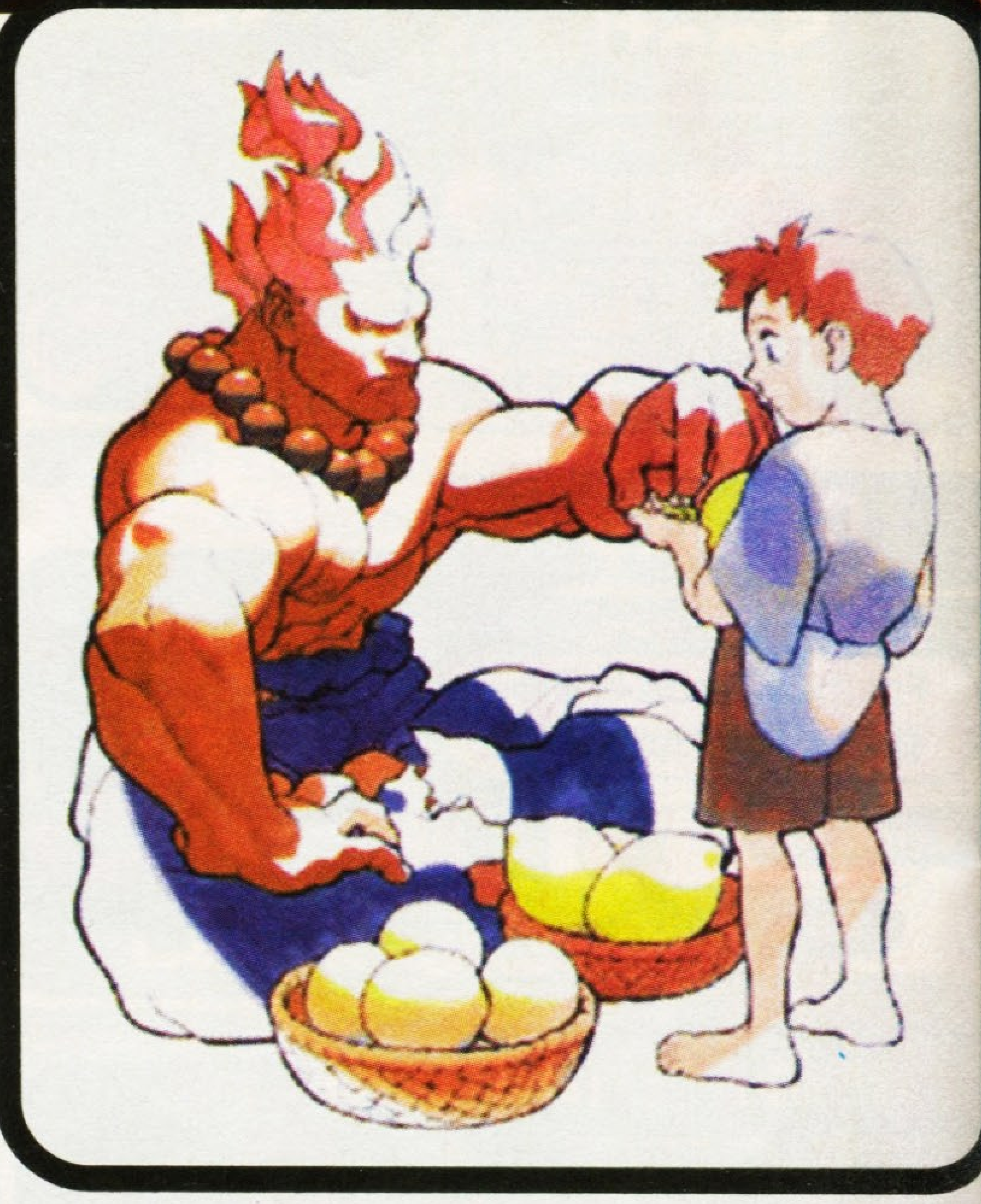
Desarrollado por **Virgin Interactive**

8 megabit
Memoria

PELEA
Categoría

Primavera 2000
Fecha de Salida

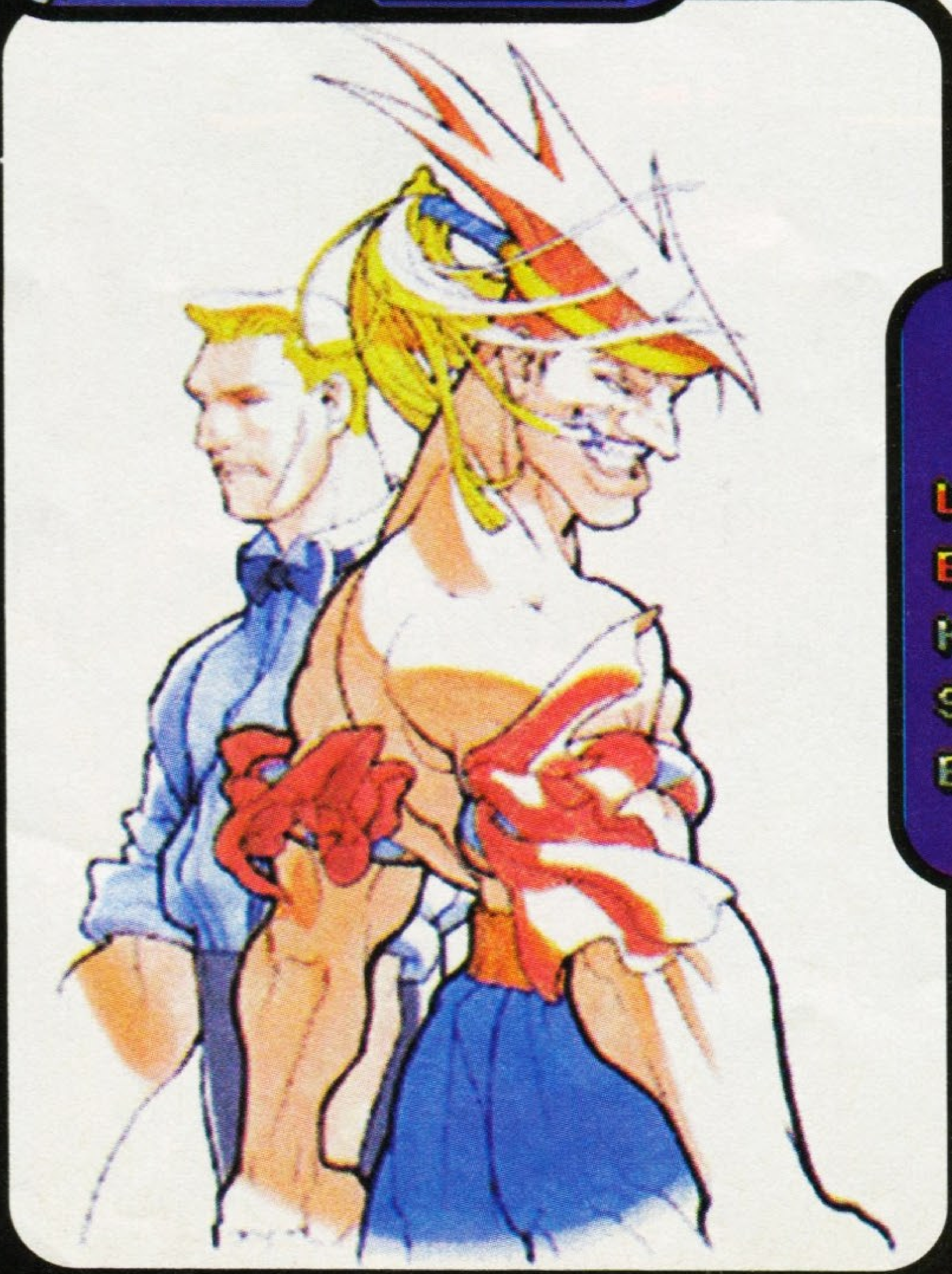
El "Abuguen" y el "Oriuquen" son frases tan básicas y tradicionales dentro del lenguaje de quien ha disfrutado y gozado los videojuegos desde 1992 y ya hasta tienen un significado, pues al pronunciarlas, implícitamente se está indicando una secuencia específica que hay que marcar con el control y son perfectas para hablar de una nueva adaptación de un juego de la serie maestra de Capcom; estamos hablando de Street Fighter Alpha para el GB Color.

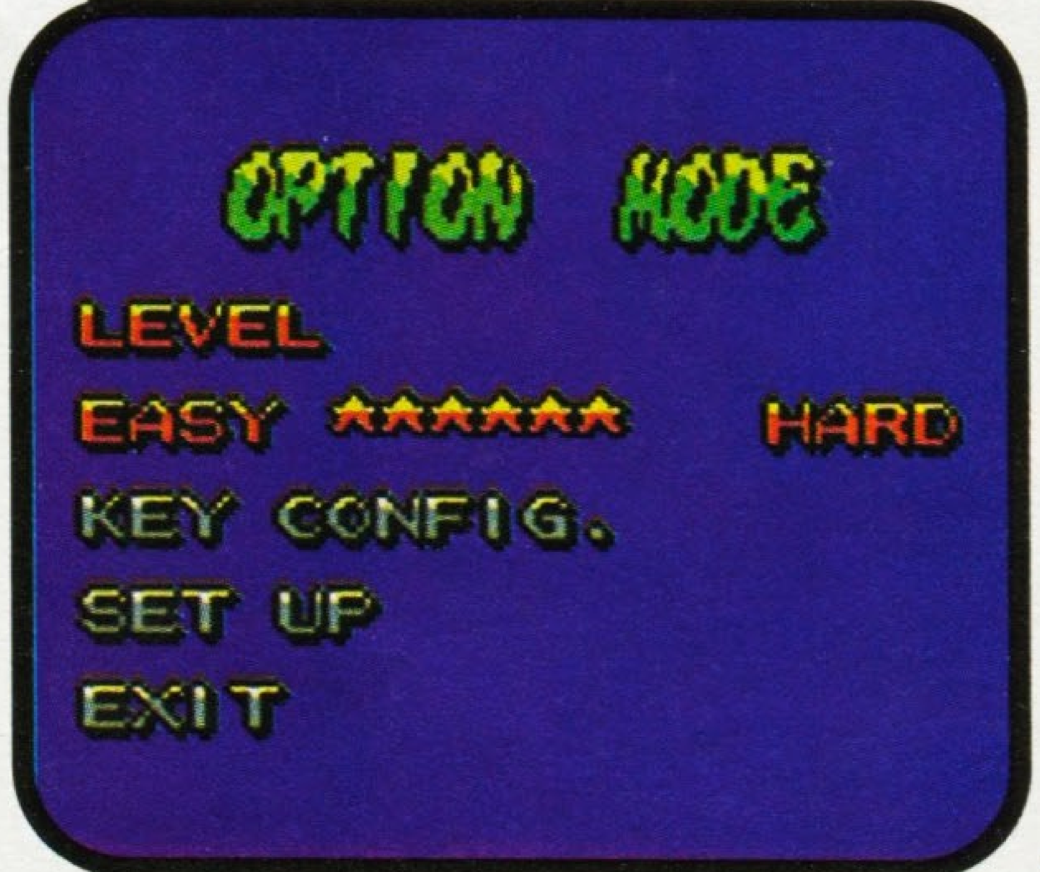






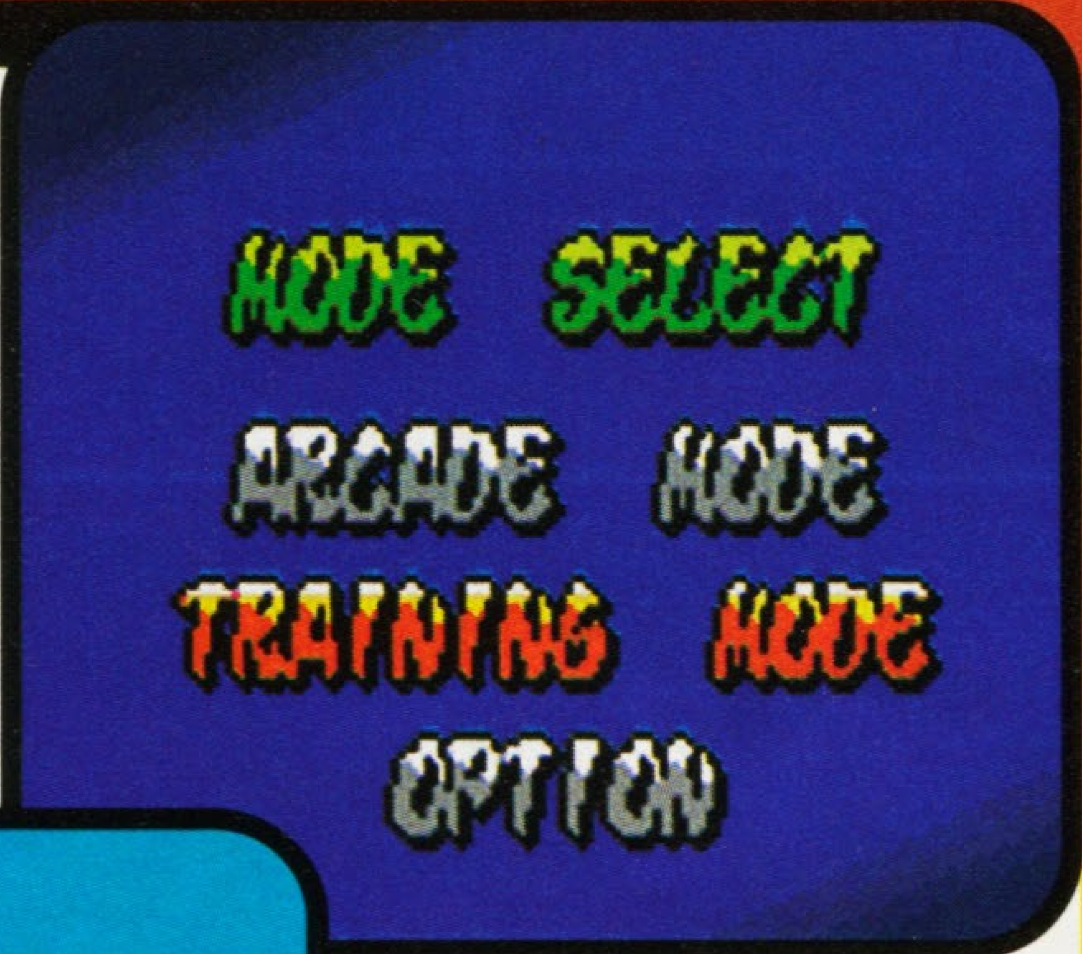
Algo que nutrió el éxito de la serie de Street Fighter fueron las adaptaciones al SNES de estos títulos (incluyendo la de Street Fighter Alpha 2, que aunque no fue tan buena como las otras tres, tiene el mérito de ser bastante fiel a la versión original); en contraste, cuando se intentó llevar Street Fighter II al Game Boy, el resultado fue catastrófico, pues pese a los gráficos tan buenos, la movilidad era muy similar a la del juego pirata de SFII que apareció para el Nintendo de 8 bits. Pero el momento de reivindicar siempre llega para todos y ahora Capcom tiene la oportunidad de sacarse esa espinita, quitarle ese negrito al arroz de su historial. ¿Será Street Fighter Alpha para GBC el blanqueador con suavizante de telas que Capcom necesita para quitarle esa manchota a su camiseta? Si quieres saberlo, sigue leyendo.





Como en todos los juegos, lo primero que verás en éste son las opciones, en donde cambias la dificultad del juego y algunas otras cosas, como el tiempo límite de las peleas, el número de rounds, el handicap, la velocidad y, por supuesto, la configuración de los botones, aunque esta última es muy graciosa, ya que sólo puedes cambiar el puño en A y la patada en B o al revés.

Lo más interesante es que tienes dos modos de juego, el de Arcade, que es el modo normal, y el de Training, en donde





puedes entrenar los movimientos básicos y especiales de cada personaje, utilizando de



"punching bag" a otro; claro, si quieres un entrenamiento más rígido, puedes configurar las acciones de tu conejillo de indias, haciendo que ponga guardia, que esté saltando o que se agache. Lo más recomendable es que esté parado sin hacer nada, para que practiques mejor.



El modo de Arcade es el clásico en donde tendrás que enfrentar al resto de los peleadores. Si recuerdas, en los Street Fighters



anteriores al Alpha, tenías que pelear contra todos los personajes y los cuatro últimos jefes siempre eran los mismos, pero aquí, al

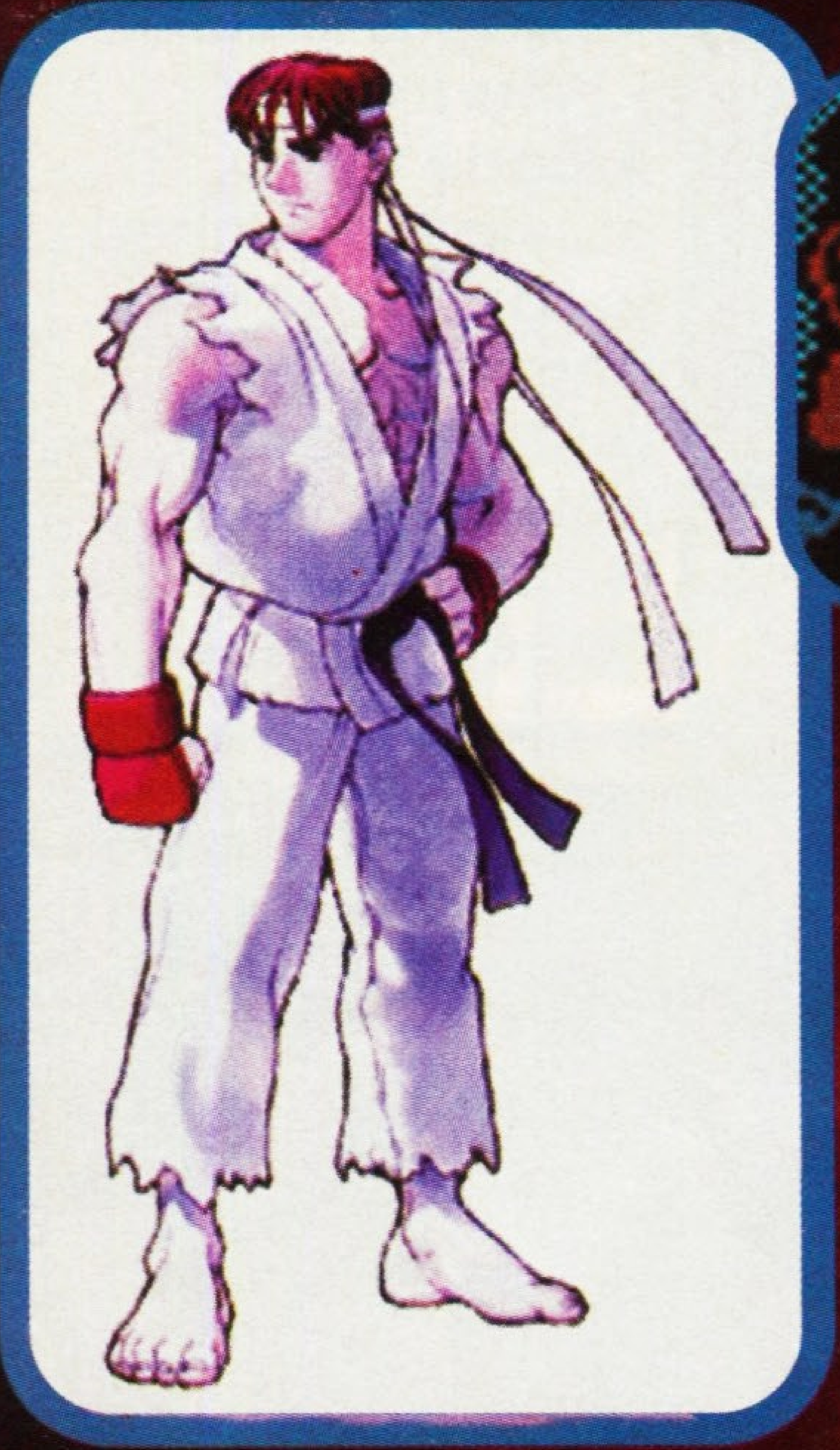


igual que en el Alpha de Arcade, pelearás sólo contra algunos y los jefes finales cambian, según el personaje que estés usando, por ejemplo, el jefe final de Ken es Ryu.



En esta versión cuentas con TODOS los personajes originales (incluyendo a los ocultos). En total son trece (también te damos algunos de sus poderes, pero los demás descúbrelos tú sólo, aunque si eres un peleador veterano, no hará falta, pues se marcan igual que en Arcade):






El hombre solitario que busca siempre el significado del arte de pelear esta vez tiene que aceptar el reto de Sagat, otro peleador que envidia a Ryu en todos los aspectos, además de odiarlo por haberle "adornado" su pecho.

Movimientos Especiales:

Hadouken ↓ ↘ → **+ Puño**

Shouryuken → ↓ ↘ **+ Puño**

Tatsumakisenpuukyuaku ↓ ↙ ← **+ Patada**

Súper Especial: Shinkuhadouken

↓ ↘ → **X 2 + Puño**




Esta joven, hermosa y letal agente de la Interpool, acepta la misión de atrapar a M.Bison, motivada también por otro factor: Vengar la muerte de su padre.

Movimientos Especiales:

Kikkoken ← **2 seg.,** → **+ Puño**

Hyakuretsu Kyaku **Patada Repetidamente**

Tensho Kyaku ↓ **2 seg.,** ↑ **+ Patada**

Súper Especial: Kikkoujo

↓ ↘ → **X 2 + Puño**




Un soldado duro, disciplinado y amigo de Guile, tiene que enfrentar la misión especial de capturar a M.Bison... pero su destino ya está trazado.

Movimientos Especiales:

Sonic Boom ← **2 seg.,** → **+ Puño**

Flash Kick ↓ **2 seg.,** ↑ **+ Patada**

Súper Especial: Crossfire Blitz

← **2 seg.,** → ← → **+ Patada**

El es el mejor amigo de Ryu... y su rival (¿?). Junto con Ryu aprendió las artes del Hadouken y él, junto con su mejor amigo, tienen la extraña costumbre de que al verse, que es muy rara la vez, se agarran a golpes...





Movimientos Especiales:

Shoryuuken → ↓ ↘ + Puño

Tatsumakisenpuukyaku ↓ ↙ ← + Patada

Zenpou Tenshin ↓ ↙ ← + Puño

Super Especial: Shoryuureppa

↓ ↘ → X 2 + Puño

Salido desde Metro City, Guy, quien es experto en el arte ninja del Bushin, ha decidido poner muy en alto el nombre de su disciplina y tiene la intención de derrotar a los peleadores más fuertes del mundo.





Movimientos Especiales:

Bushin Run ↓ ↘ → + Patada

Bushin Inazuna Otoshi ↓ ↘ → + Puño

Bushin Senpuukyuaku ↓ ↙ ← + Patada

Súper Especial: Bushin Gorai Kyaku

↓ ↘ → X 2 + Patada

Este "hooligan" inglés, quien conoció a Ryu y a Ken desde el primer Street Fighter se ha enterado de que un tal M.Bison está reclutando gente para su nuevo imperio Shadowloo, así que está decidido a demostrar que él es a quien busca... aunque no logre entrar a la organización.





Movimientos Especiales:

Bull Head ← 2 seg., → + Puño

Bull Horn Deja presionado puño o patada y suelta el botón (entre más tiempo lo dejes presionado, más daño causará)

Body Splash En el aire marca ↓ + Puño Fuerte

Súper Especial: The Birdie

← 2 seg., → ← → + Puño



Sodom, o Katana, como se le conoce en Japón, es uno de los pilares de la organización Mad Gear, que le da dolores de cabeza a Haggar a Cody y a Guy en Metro City. Sodom está dispuesto a demostrarle a todos por qué Mad Gear es tan... tan... pues tan molesta.



Movimientos Especiales:

Jigoku Scrape ↓ ↘ → + Puño

Butsumetsu Buster ↓ ↘ → ↗ + Puño

Daikyo Burning ↓ ↘ → ↗ + Patada

Súper Especial: Meido No Miyage

↓ ↘ → X 2 + Puño





Adon es el mejor alumno y guardaespaldas de Sagat. Ladinamente, él se siente capaz de demostrarle a Sagat que el alumno ya superó al maestro y con su Mue Thai está dispuesto a darle un par de buenas patadas.

Movimientos Especiales:

Jaguar Kick ← ↓ ↙ + Patada

Jaguar Knee ↓ ↘ → ↗ + Patada

Jaguar Tooth → ↘ ↓ ↙ ← + Patada

Súper Especial: Jaguar Revolver

↓ ↙ ← X 2 + Patada



Rose es una mujer misteriosa que para pelear utiliza un arte mística. Con sus poderes extrasensoriales, ella detectó un poder obscuro y maligno el la Psicoquinesis de M.Bison y está dispuesta a derrotarlo.

Movimientos Especiales:

Soul Spark ← ↙ ↓ ↘ → + Puño

Soul Throw → ↓ ↘ + Puño



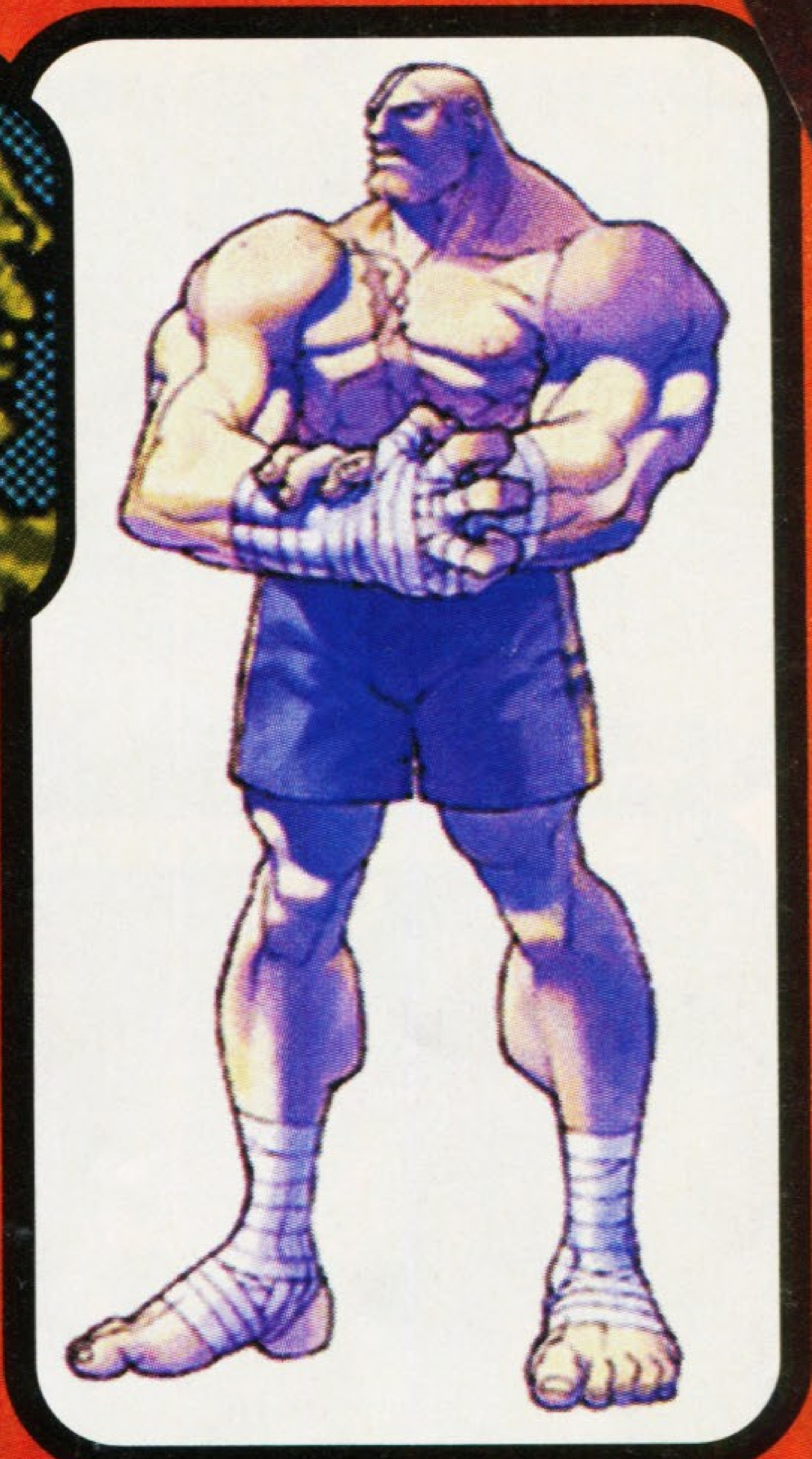
Soul Absorb ↓ ↙ ← + Puño

Soul Illusion

↓ ↘ → X 2 + Patada

El rey del Mue Thai, peleador veterano y al servicio de M.Bison, tiene como misión servir a la organización Shadowloo y proteger a su amo, pero como meta personal, ansía eliminar a Ryu por la cicatriz que éste le hizo en su pecho.





Movimientos Especiales:

High Tiger Shot ↓ ↘ → + Puño

Low Tiger Shot ↓ ↘ → + Patada

Tiger Uppercut → ↓ ↘ + Puño

Tiger Knee → ↓ ↘ + Patada

Súper Especial: Tiger Raid

↓ ↙ ← X 2 + Patada

Akuma



El es el hermano del maestro de Ryu y Ken. Akuma sólo busca terminar con cualquier osado guerrero que tenga en su mente el absurdo y chistoso pensamiento de derrotarlo.

Movimientos

¿¿¿¿¿¿¿¿¿?????????

Dan Hibiki



El padre de Dan fue asesinado por Sagat en una pelea brutal, en donde Sagat perdió un ojo. El propósito de Hibiki es vengar a su padre y de paso hacernos reír a todos viendo cómo lo golpean.

Movimientos

¿¿¿¿¿¿??????

M. Bison



Dueño de la fuerza obscura de la psicoquinesis, M.Bison está seguro de que su poder es supremo y busca a los mejores guerreros del mundo para tenerlos a su servicio y así tenga más tiempo libre después de que conquiste el planeta.

Movimientos

¿¿¿¿¿¿??????





Algo excelente al momento de pelear es que puedes ejecutar los combos clásicos de este juego sin problema alguno... bueno, con sus diferencias. Como el Game Boy no tiene mas que dos botones para la acción, los programadores recurrieron a la técnica del anterior que consiste en que un botón es puño y el otro patada, pero cambian la fuerza dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón, o sea que si lo presionas rápido, darás un golpe débil y si lo dejas apretado, harás un golpe fuerte; los golpes medios quedaron fuera, así que los combos que requieran de esa intensidad, no los puedes ejecutar pero aún así los combos que salen son casi todos. También está incluída la opción de Auto Combo de Street Fighter Alpha.

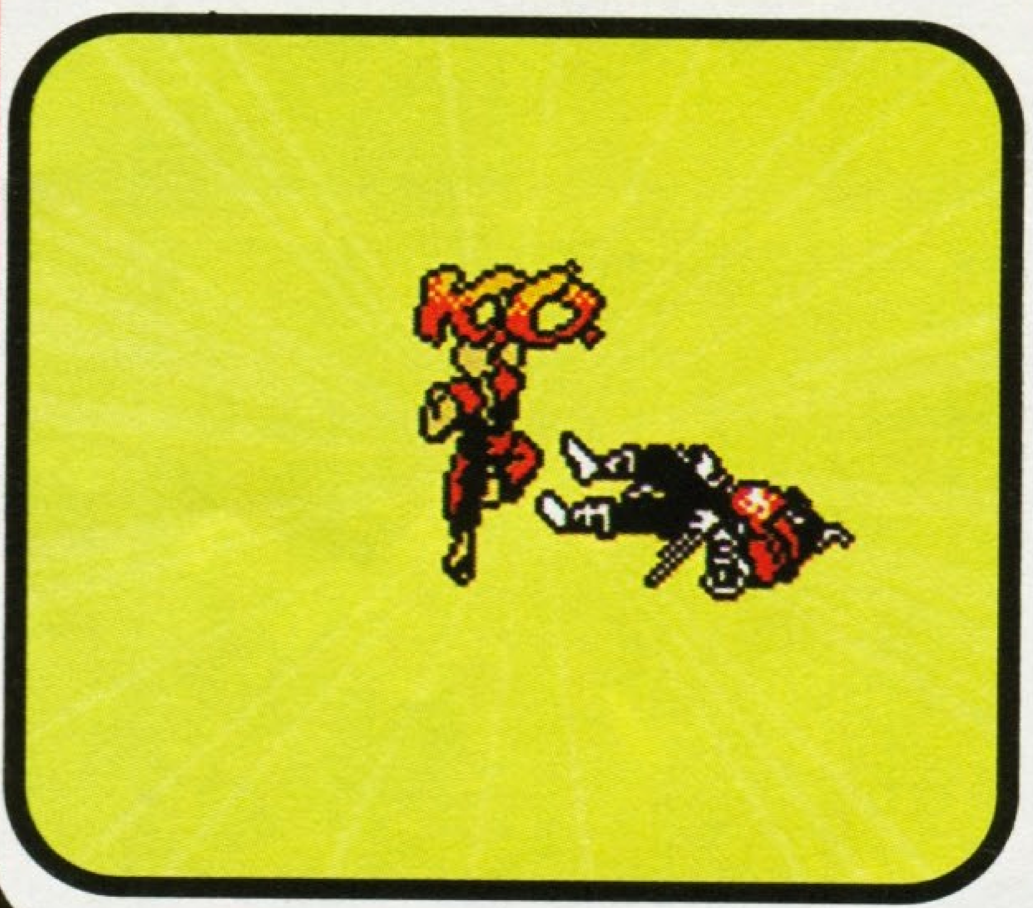


Todos los escenarios de la versión original están aquí, como la Muralla China de la escena de Chun Li y la representativa, en donde de fondo está la tienda Son-Son. Afortunadamente, como en Arcade no había muchos escenarios, fue fácil que todos pudieran ser incluídos en esta conversión. La pregunta es: ¿también estarán los escenarios ocultos? Eso pronto lo sabremos.



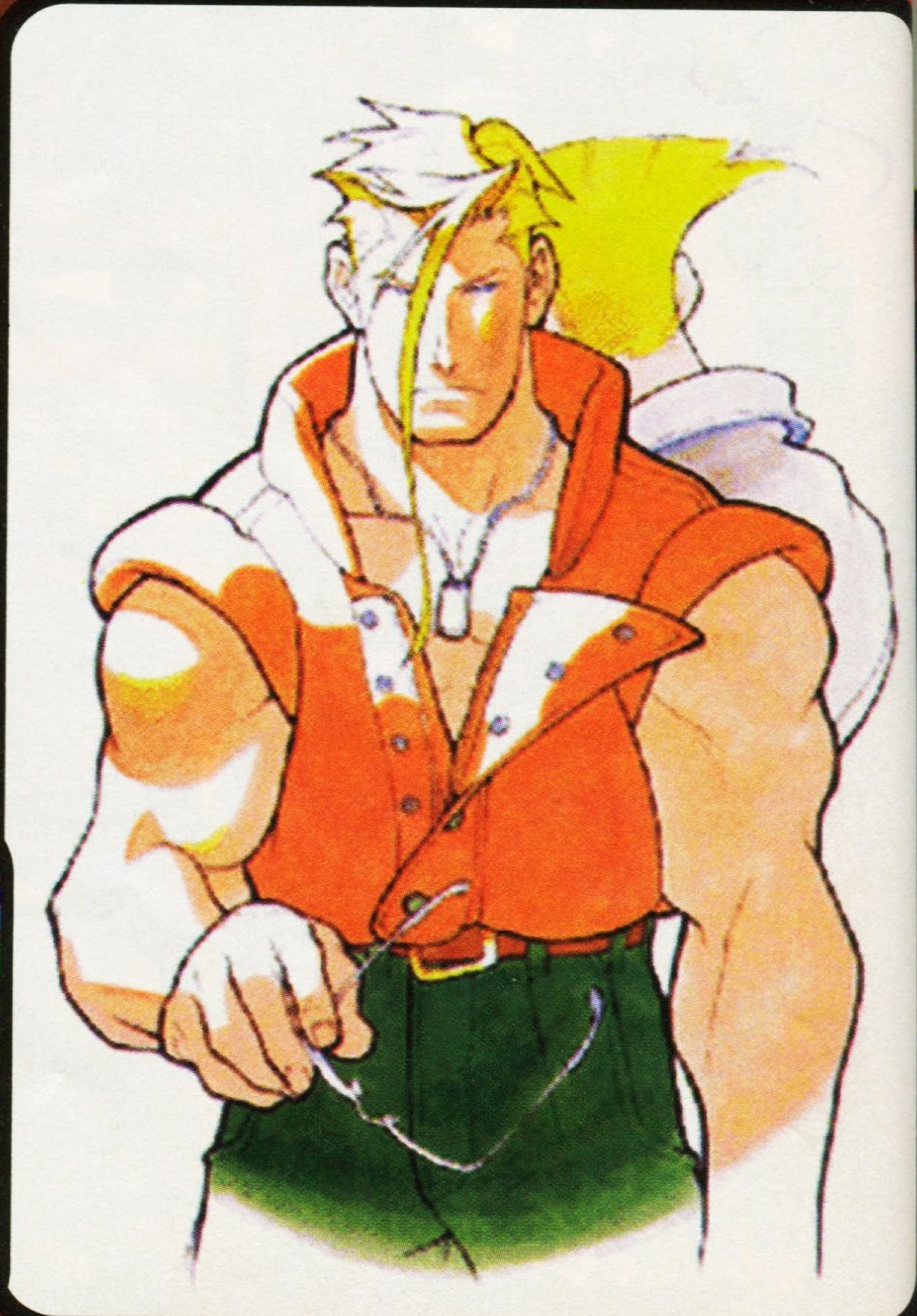


En Street Fighter Alpha de Arcade, si terminabas con un rival utilizando un Movimiento Súper Especial, aparecía un flashazo para hacer más espectacular una victoria, y esta opción no quedó fuera de esta adaptación.



El movimiento "Alpha Counter" que consiste en contraatacar a un enemigo mientras te golpea, también está presente. Para ejecutarlo deberás tener por lo menos un nivel de poder (el de la barrita de abajo); espera a que el enemigo te golpee y mientras bloqueas su ataque con guardia, haz la secuencia del Hadouken junto con puño o patada.







También todos los personajes cuentan con todos los movimientos, incluyendo los movimientos especiales y súper especiales. Gracias a la movilidad, no es nada difícil marcarlos y hacerlos es bastante natural.



Al hacer un movimiento súper especial, también se obscurecerá la pantalla por un momento. Claro, también existen los agarres. En este aspecto a esta versión no le faltó nada, con decirte que hasta los "Taunts" (retos) también los puedes hacer presionando Select. Y hablando de movimientos, el número de frames que tienen las animaciones de cada personaje, son suficientes para que todo el juego se vea fluido y bastante bien.



Debido a obvias limitaciones del sistema, la música no es idéntica a la versión original, sin embargo las adaptaciones que los programadores hicieron del Sound Track original a este título son bastante buenas. Algo que nos hubiera gustado es que, ahorita que está de moda incluir voces digitalizadas en los juegos de GBC, hubieran utilizado algunas voces para los peleadores, pero éstas no se incluyeron... ni modo... pero es bastante entretenido que tú las hagas mientras juegas, nada más que tendrás que aprender a pronunciar de corridito "Shinkutatsumakisenpuukyaku"





Contestando la pregunta del principio, SI, Street Fighter Alpha para Game Boy Color es el blanqueador con suavizante de telas que Capcom necesitaba para borrar la manchota que dejó Street Fighter II en el Game Boy. Bueno, siendo sinceros, SFII a muchos no les gustó y tenías que ser muy fan para que dijeras "pues sí está medio feo, pero escucha la música, ve las gráficas, blah, blah, blah" (como nos pasó a nosotros), sin embargo, la diferencia que hay con SFA es gigante. Este título es una excelente adaptación. Y si te estás preguntando que a lo mejor no tiene todos los movimientos, o toda la música o toda la emoción, te podemos decir que no pienses en eso, ya que aquí encontrarás TODO lo de la versión original. Sin duda alguna, Street Fighter Alpha de GBC es un título altamente recomendable y lo podemos considerar el mejor juego de peleas para este sistema.







Harvest Moon 64

Por fin, para todos los jugadores que gustan de ambientes virtuales, esta es una gran opción para tener grandiosas horas de sano entretenimiento. A diferencia de otros juegos de este tipo como Sim City, aquí deberás hacerte cargo de una granja, así como lo oyes, debes encargarte del cultivo de diversos vegetales, la crianza de gallinas, ovejas y vacas, aparte debes cuidar a tu perro y a tu caballo, ya que ellos también te pueden dejar bastantes beneficios.









Como puedes ver es bastante similar a su predecesor que salió para el Super Nintendo, pero con nuevas opciones que son los festivales, temporadas más ajustadas a un calendario y con diferentes climas, festividades, entre otras cosas.



NATSUME Serious Fun™
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por TOYBOX Presents

128 megabits
Memoria

RPG
Categoría

Diciembre 1999
Fecha de Salida

Historia

Después de varios años de senilidad, tu abuelo pasa a mejor vida y te hereda su granja de la cual debes hacerte cargo. En sí, el objetivo del juego es tener una vida apacible, hacer de tu granja una gran empresa, tener una buena vida social con tus vecinos y conseguir una esposa (cuando ya hayan pasado algunos años, por supuesto). Aunque sólo el inicio y algunas partes del juego son guiadas, en general, tú haces tu propia historia, ya que desde el momento en que puedes personalizar casi todo, te da una gran libertad para hacer con tu vida prácticamente lo que quieras.







La Granja



Como ya lo comentamos, debes de hacer que tu granja sea una empresa productiva, hay muchos elementos que debes de tomar en cuenta. Antes que nada, en tu casa encontrarás tu cama (indispensable para descansar de noche o cuando estás enfermo) y junto a ella, el diario en donde podrás guardar tus avances y un calendario para que te fijes bien en la fecha. Ahí también encontrarás la T V en donde podrás ver 4 canales para informarte tanto del clima del siguiente día, como de las próximas festividades o de problemas en general acerca del cuidado de animales. También encontrarás un baúl para guardar herramientas (para que no andes cargando con toda la utilería todo el tiempo). Cuentas con un gallinero en donde podrás guardar a tus gallinas (¡que obvio) cuando llueva y darles de comer aunque te recomendamos que tengas un corral afuera para que se alimenten por sí mismas en los días soleados. Otra de las ventajas es que cuentas con un empollador de huevos, así podrás criar hasta 6 gallinas que prácticamente te darán un ingreso diario de un huevo por gallina adulta. Poro otra parte, tienes un establo, en donde podrás criar tanto ovejas como vacas. Las ovejas te darán lana y las vacas leche, sin embargo debes tener en cuenta que ambos animales necesitan pastura para poder sobrevivir Una parte muy importante es el área para sembrar aunque prácticamente puedes sembrar en cualquier lado, pero antes necesitas arar la tierra para colocar las semillas.







Cada temporada tiene sus tipos de cosechas, que por lo general no sirven para el resto de las temporadas. Te recomendamos de sobremanera regar tus plantas diariamente, ya que así acelerarás el proceso de crecimiento.

Herramientas:

Las herramientas más útiles te las dan al comenzar el juego, sin embargo debes conseguir o comprar otras más a lo largo del juego. Utiliza las herramientas adecuadamente para que a la larga sean más productivas, como quien dice, que entre más la uses, mayor desempeñarán su función, por ejemplo, al principio, te costará bastante trabajo romper las piedras que hay en tu propiedad con el martillo, sin embargo, entre más piedras rompas, en un futuro, podrás dar golpes más fuertes para romper las grandes piedras con menos golpes. Sin embargo, debes recordar no cansarte demasiado al realizar cualquier tarea, ya que demeritará en tu rendimiento para hacer subir de nivel cualquier herramienta. Por otra parte, algunas herramientas te pueden servir para algo extra, por ejemplo, el pico para arar, tambien te sirve para escarbar y encontrar tesoros escondidos.









Eventos Sociales

No podían faltar las festividades en un pueblo, sobre todo los típicos concursos de vegetales, de crianza, al igual que eventos especiales como fuegos pirotécnicos o competencias de natación. Todo esto te servirá para familiarizarte con los lugareños, al igual que hacer grandes









amigos. Aquí también podrás aprovechar para conquistar a la dama de tu elección o simplemente para pasar un buen rato. En la mayoría de los eventos, puedes comprar cosas únicas o pasar el tiempo compitiendo para ganar un excelente premio.

Remodelación de tu Casa



Al tener ingresos periódicos de dinero y haber cortado



bastantes troncos, podrás remodelar tu casa. En la parte noroeste del pueblo encontrarás a los carpinteros que te podrán hacer cualquier tipo de trabajo, construir una segunda planta para tu casa, un invernadero, o hasta la cuna para un bebé (aunque eso lo puedes dejar para muy a futuro), pero recuerda que los precios son altos y necesitarás bastante leña para que puedan hacerte el trabajo.

Hobbies

Aunque puedes perder el tiempo como a ti mejor te parezca, siempre hay algo en lo que te puedes entretener y sacar algún provecho (por ejemplo jugando videojuegos y



escribiendo para una revista). Uno de estos pasatiempos puede ser la pesca. Gracias a que esta actividad no requiere esfuerzo físico, puedes disfrutar el pescar ya sea para conseguir alimento o para vender los pescados, ya que los más grandes son muy bien pagados.

Dinero:

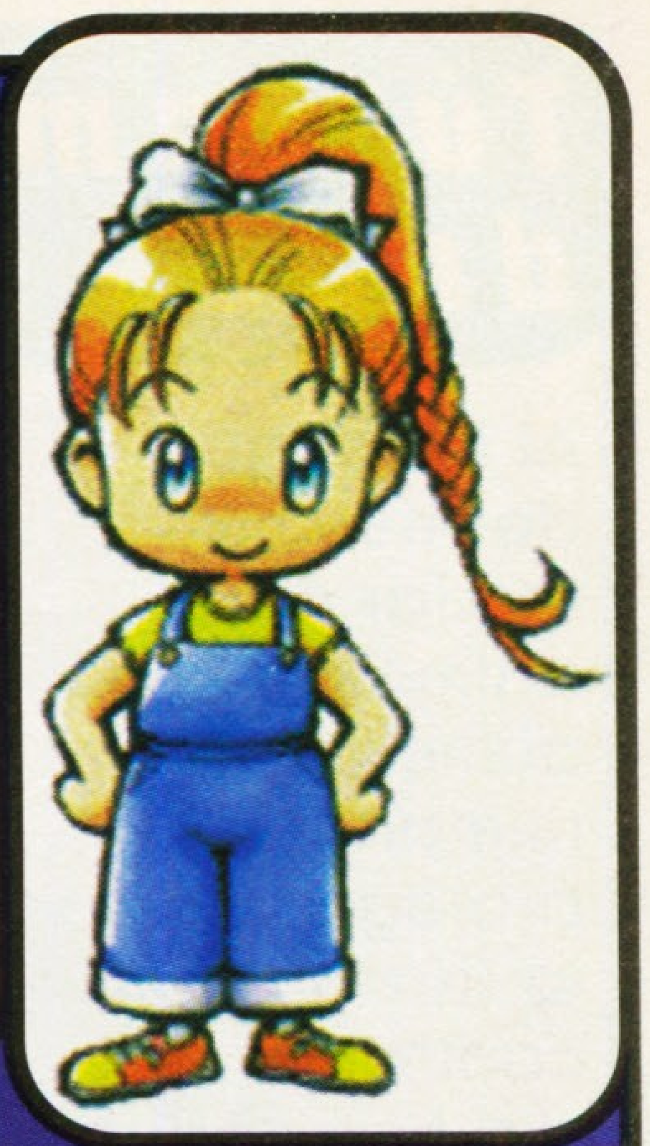




Pueblo:

Es importante que te familiarices con todos los lugares tanto del pueblo como sus cercanías, siempre necesitarás la ayuda de alguien. Por otra parte, te conviene hacer amistades con casi todo el pueblo, ya que los favores están a pedir de boca. Casi todas las casas y lugares tienen









algo que ofrecer, en el pueblo encontrarás la taberna en donde podrás hacer buenas amistades, la tienda de semillas para cosechar los vegetales de la temporada, también hay una tienda de herramientas y una de antigüedades, una librería y hasta una comadrona que te será de gran utilidad cuando decidas tener hijos.







Fuera del pueblo encontrarás el Green Ranch, donde podrás comprar animales y casi todo referente a ellos.





Cerca del río está la cabaña de los constructores así que podrás acudir a ellos para hacer remodelaciones en tu granja.
En la montaña encontrarás un buen restaurante turístico en donde podrás disfrutar de grandes manjares.
Un lugar que no debes de dejar de visitar es la mina, ahí te encontrarás con unos enanos con los que podrás excavar para encontrar piedras preciosas que podrás vender a un excelente precio.
Hay muchos lugares más en donde podrás recrearte tú solo o con tu pareja, así que es mejor que trates de revisar cada uno de ellos.

Cualquier actividad que desempeñes te puede generar algún tipo de ingreso, ya sea cultivando, criando o pescando, sin embargo, hay otra actividad que relativamente te ayuda mucho al principio y es la recolección de frutos silvestres. Al recolectarlos en las diferentes áreas del pueblo los almacenas y luego los dejas en la caja para venta, así en cuanto en cuanto llegue el comprador tendrás tus ganancias según la cantidad de frutos que hayas juntado, aunque este ingreso puede ser pequeño, no deja de ser una lanita más, que utilices para invertir en otras actividades. Una vez que tengas tu granja bajo control, tendrás más oportunidades de entrar a las diferentes competencias para ganar algún tipo de premios, que por lo general es dinero.

Tú también debes cuidarte:

Al igual que debes cuidar a tus animales para alimentarlos, mimarlos, protegerlos de la lluvia y contratiempos, o a tu cosecha regarla diariamente para que te dé frutos, tú también debes tomar ciertos cuidados para mantenerte en buenas condiciones. Recuerda no sobrepasarte haciendo cualquier actividad y mucho menos bajo la lluvia, ya que esto seguramente te tirará en la cama por un día completo. Por otra parte, si ves que ya estás algo cansado, puedes tomar alimento para no perder demasiadas energías y así aguantar un poco más el trabajo. Al alimentarte bien, evitarás enfermarte muy seguido.









El Tiempo

Es muy importante que te organices muy bien para sacarle el mejor provecho a tus actividades diarias. Te recomendamos que en las mañanas alimentes a tus animales al igual que a tus sembradíos, después hagas cualquier reparación y como a las 3:00 PM salgas al pueblo ya sea para comprar semillas, alimento para tus animales o para comprarte un buen pastel en la panadería.



Otra recomendación es que los domingos te salgas a pescar o a platicar con la gente del pueblo, ya que así te darás un merecido descanso después de una larga jornada de trabajo. Muchas de las tiendas y lugares del pueblo tienen un horario específico, presiona Start, y así podrás checar la hora y el día, para cerciorarte de poder entrar

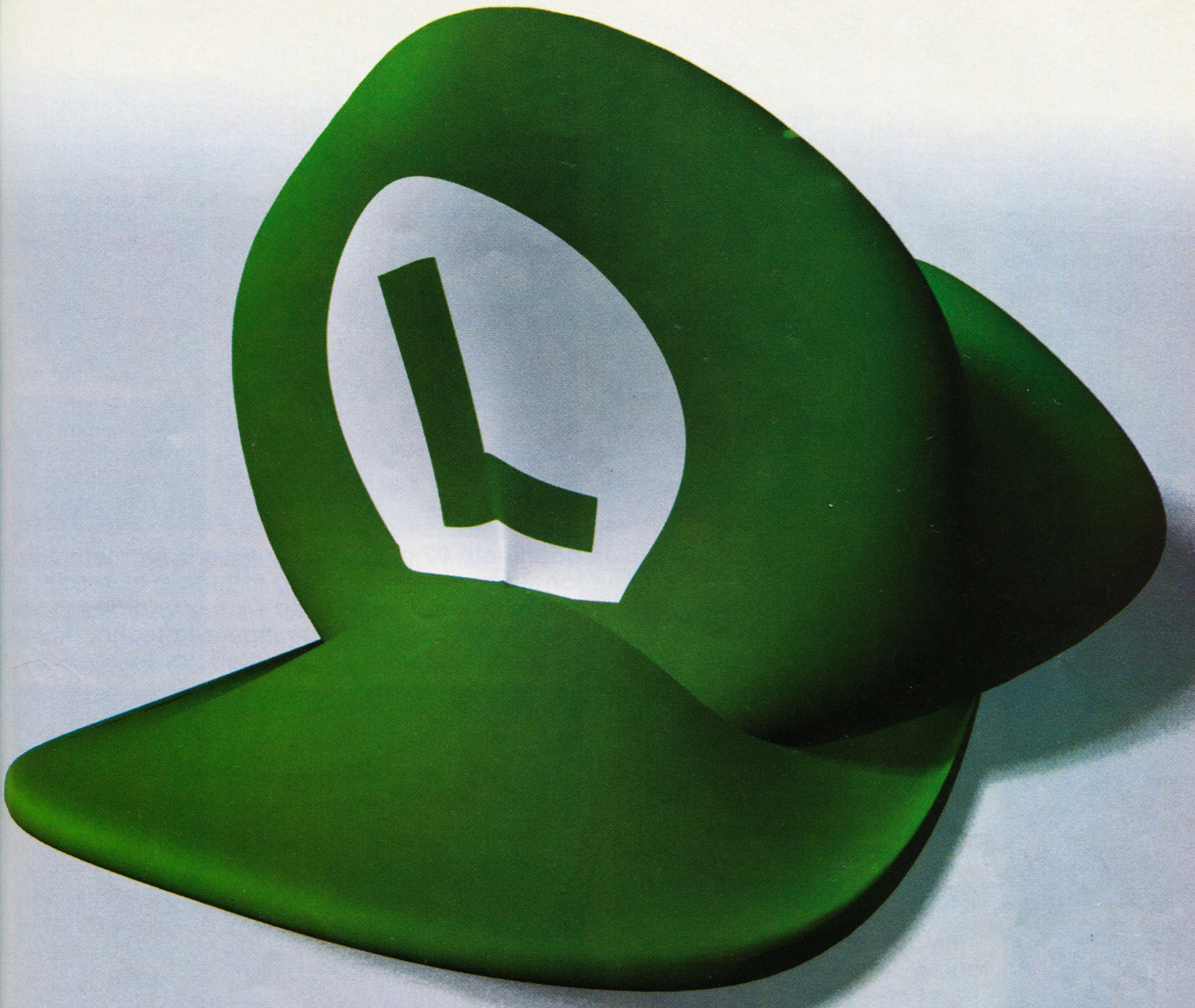


Como verás, éste es un juego súper completísimo, lleno de horas de entretenimiento. Para ser francos, nosotros no esperábamos tanto de él, ya que la versión de SNES está bastante sencilla, sin embargo, gracias a las grandes implementaciones que Toy Box hizo, en verdad que es uno de los mejores y más creativos títulos que han salido para cualquier sistema.Por otra parte, te recordamos que Harvest Moon 64 muy pronto va a ser lanzado para el Game Boy Color, así que podrás crear tu propia granja en cualquier lugar.

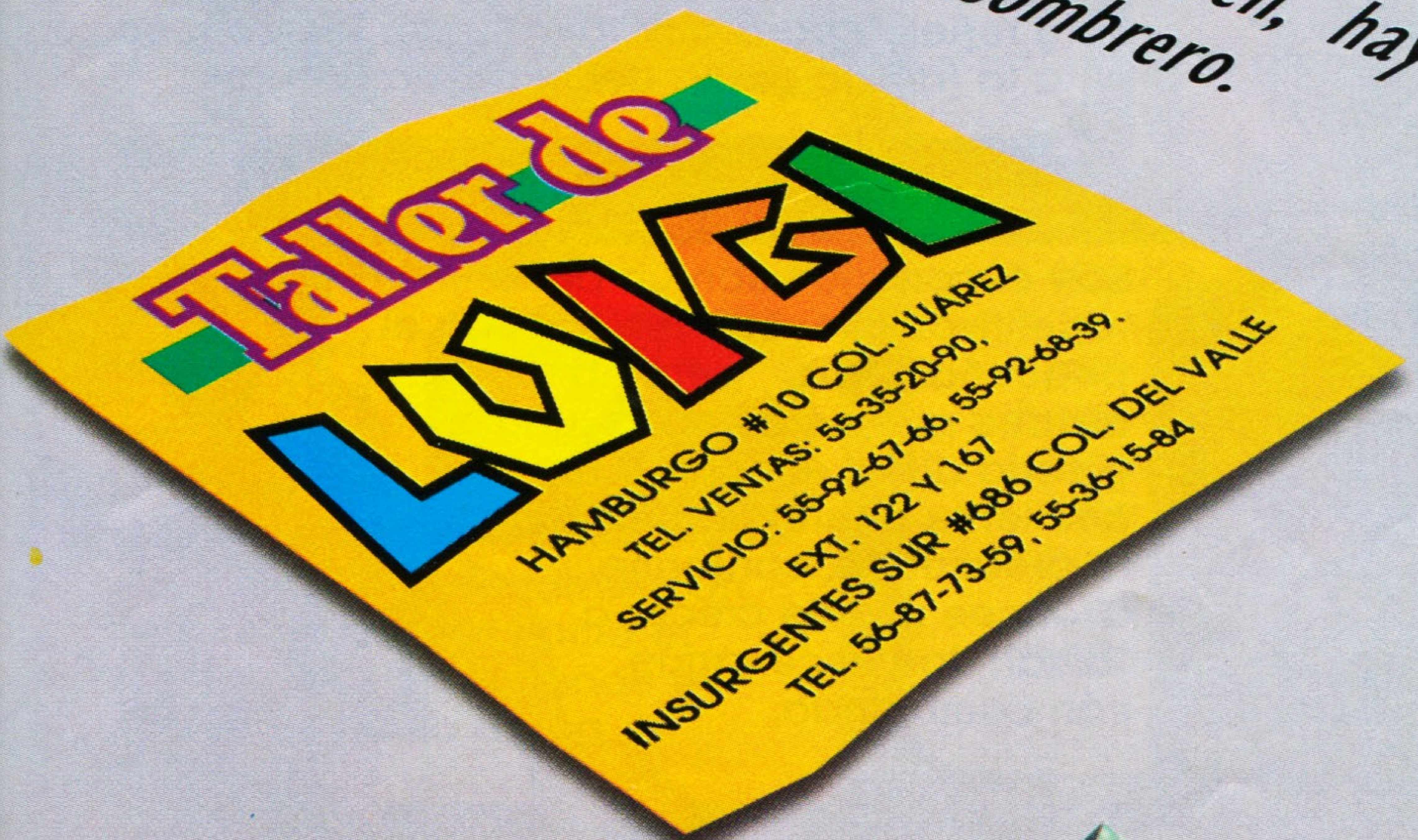






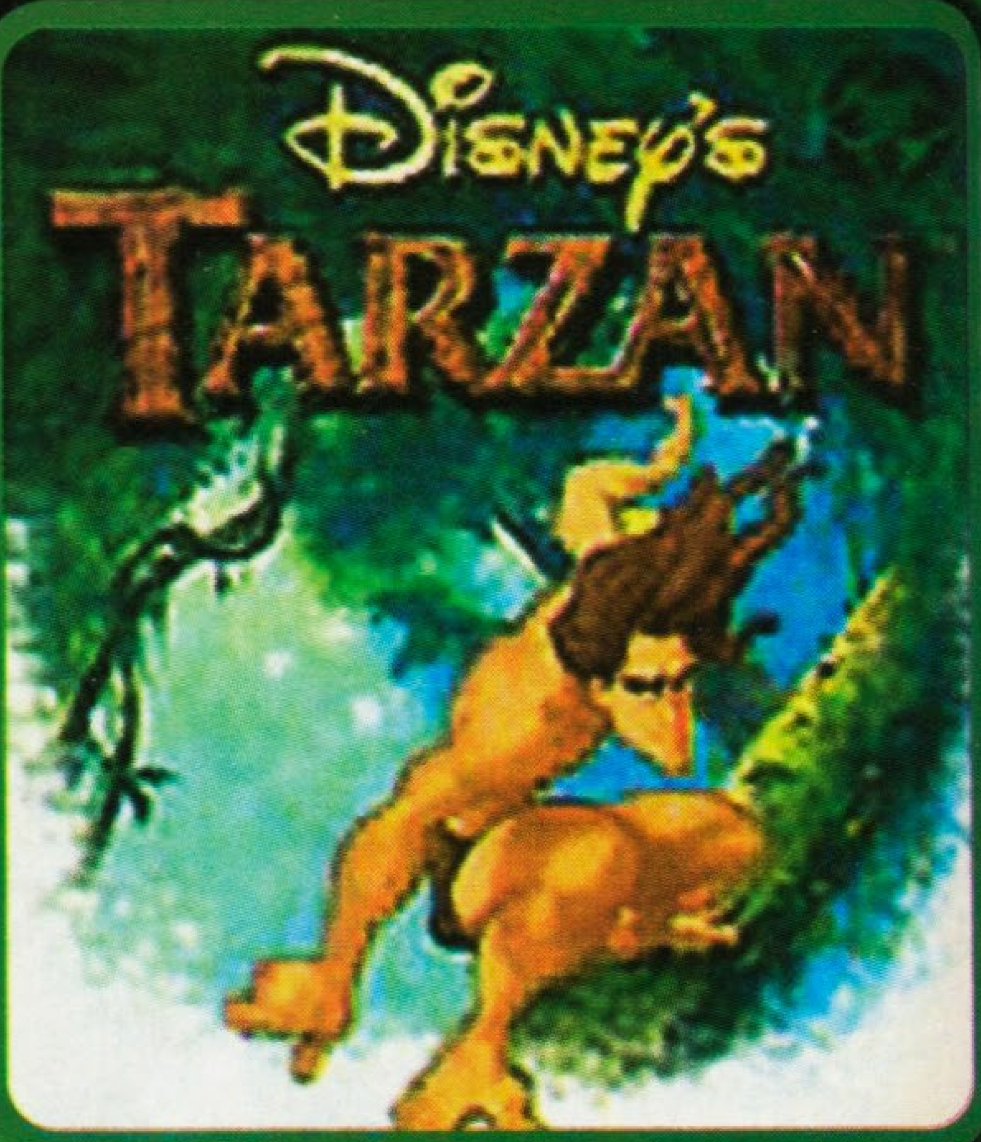


En México sólo hay un taller autorizado para dar servicio y reparar cualquier producto con el sello original Nintendo. Ante los profesionales que lo atienden, hay que quitarse el sombrero.



a fondo

TARZAN



Jungla, mar y selva es la leyenda del intrépido... TARZAN (¿?), sí después de algún tiempo de espera el prometidísimo título, Tarzán ya está en México y como de costumbre, te tenemos un completo análisis para que, después de que lo cheques y lo juegues corras a buscar entre tus curiosidades un taparrabo, busques una lámpara adecuada para que te cuelgues y llenes toda tu casa con un impactante: ¡Ahhhahhhahhahahhh!

ACTIVISION
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Disney Interactive

128 megabits
Memoria

ACCION
Categoría

Febrero 2000
Fecha de Salida



Hace aproximadamente 87 años, Edgar Rice Bourrougs dio vida a un personaje que combinaba la ternura y el coraje, el valor y la inocencia, en una palabra creó a uno de los héroes más importantes de este siglo, hasta la fecha el estereotipo del hombre salvaje por excelencia: Tarzán.

Luego de múltiples adaptaciones de la historia, 53 películas (autorizadas, porque en total se cuentan más de 100 desde la primera, filmada en 1918) y otras tantas series de televisión, el año pasado, los estudios MGM Disney adaptaron la novela original "Tarzan of the Apes" en una divertida película de dibujos animados. Debido al gran éxito y para seguir la tradición, este año Activision y Disney Interactive lanzaron "Tarzan" un excelente título que estamos seguros logrará satisfacer hasta al más exigente de los videojugadores.

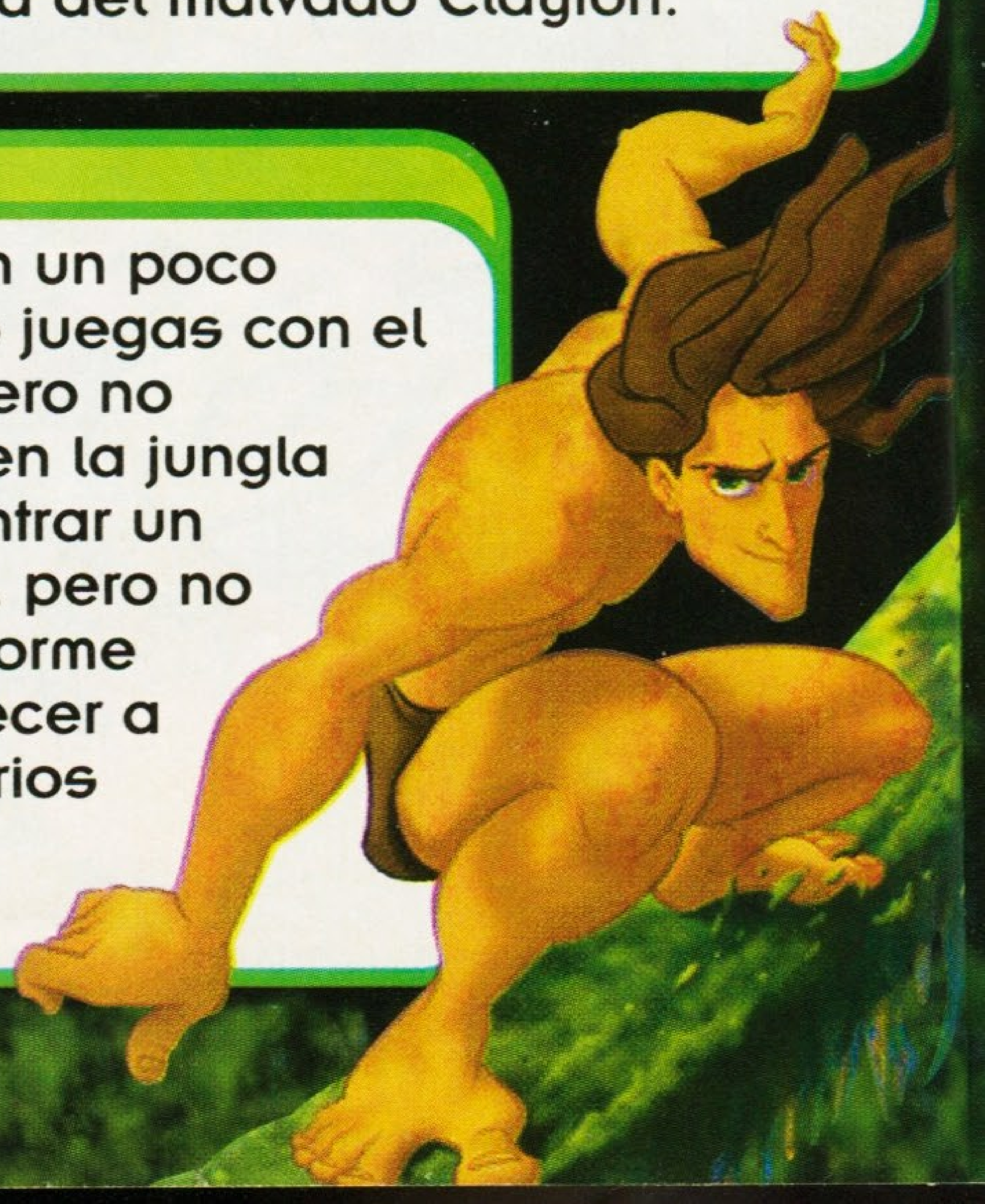
En este cartucho tienes la oportunidad de disfrutar las aventuras de Tarzán tal y como suceden en la película, (muy parecido a otro muy buen título de Disney Interactive, "El Rey León").



Tu misión como siempre será terminar todos los niveles, pero ese no es todo el chiste, porque este juego trae un muy buen reto implícito: terminar los niveles con un 100% y lograr el Game Complete al 100% en tres modos diferentes Easy, Meduim y Hard. Para lograrlo tendrás que combinar tus habilidades y reflejos para que tú y Tarzán logren rescatar a la familia gorila del malvado Clayton.



Los escenarios son un poco repetitivos mientras juegas con el pequeño Tarzán, pero no olvides que estás en la jungla y sería difícil encontrar un ambiente diferente, pero no te preocupes, conforme avances y veas crecer a Tarzán, los escenarios irán cambiando.



El modo de este juego es para un sólo jugador y la perspectiva es en 2D (dos dimensiones), pero los programadores que hicieron este título, lograron (igual que en la película) agregar imágenes rendereadas que dan una sensación tridimensional, con este efecto en el juego, puedes moverte en direcciones que producen un efecto de profundidad, y en otras sentirás que puedes moverte en varios planos, es decir· generalmente en los juegos de plataformas estamos acostumbrados a jugar sobre un mismo plano (como en Mario Bros.) pero en Tarzan, existen ítems que están en un plano distinto que en el que te estás moviendo, como que más cerca de nosotros y más lejos del personaje con el que estamos jugando, esto lo hace muy entretenido porque dependerá de ti que Tarzán encuentre el camino para tomar los ítems que aparentemente no puedes tomar.







A lo largo del juego te podrás percatar que la historia de la película va de la mano con la historia, tanto así, que podrás jugar con Jane en la persecución de los babuinos, o bien, puedes causar conmoción en el campamento de Jane con Terk y sus amigos, y si te parece poco, podrás correr con Tantor y Terk en un divertido bonus stage en el que tendrás que tomar el mayor número de monedas antes de que Kerchak te alcance.











Para defendese Tarzán tiene dos tipos de ataque, el primero es cuando tienes el cuchillo y tiene dos variantes: Un ataque directo que es hacia el frente y uno en zigzag donde el movimiento es hacia arriba.





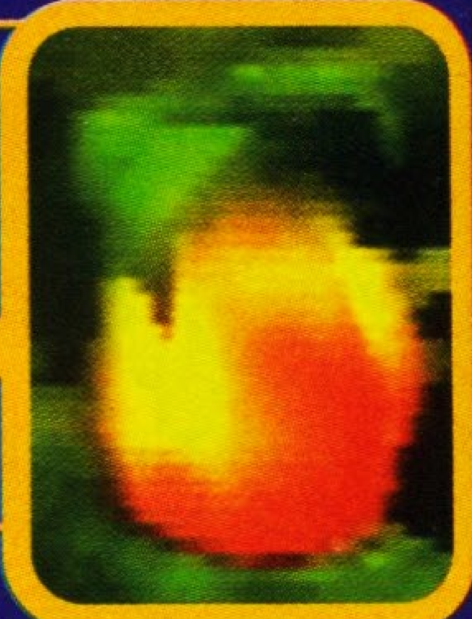
El otro ataque consiste en lanzar frutas con dos pequeñas variantes; uno de los ataques tiene un gran alcance, lo puedes identificar porque el movimiento del lanzamiento es a la altura de la cabeza y de atrás hacia adelante, esto significa que para un ataque repetido necesites algo de tiempo para ejecutarlo; mientras que el otro es a la altura de la cintura y el movimiento es de adentro hacia afuera con un alcance un poco más corto pero mucho más veloz, haciéndolo más práctico cuando necesitas un ataque continuo. Con un poco de práctica, la combinación de los 2 ataques, te permitirá eliminar a tus enemigos con más rapidez y eficacia.



Las frutas de colores que encontrarás en el camino te ayudarán mucho si sabes aprovechar y combinar sus características:



Fruta naranja:
Es el poder estándar, tienes frutas ilimitadas para lanzar.



Fruta amarilla:
Aumenta un poco más tu nivel de energía.



Fruta púrpura:
Es un poco más poderosa porque tiene el doble de impacto que la fruta amarilla.



Fruta roja:
Es más poderosa que la púrpura, esta fruta se expande para atacar múltiples enemigos



Fruta azul:
Es la fruta más poderosa, esta fruta destruye a todos los enemigos que estén cerca de ti.

A lo largo del juego y para alcanzar algunos items y monedas, te vas a encontrar con animales que caminan de un lado a otro de la pantalla, estos te ayudan a saltar sobre ellos para que alcances lo que necesites, pero ten mucho cuidado porque sólo puedes saltar en su lomo, si lo haces en cualquier otra parte de su cuerpo el impacto te restará energía, también podrás saltar sobre Tantor y sobre unos simpáticos hipopótamos, recuerda que no todos los animales son amistosos ten mucho cuidado con los lagartos y con algunas aves.

Al principio y para que vayas involucrándote en el juego, vas a encontrar flotando el rostro de Terk, cuando lo tomes, ella te dirá para qué sirven y de qué manera puedes aprovechar algunos ítems.











Una de las grandes ventajas de este juego, es que en la mayoría de los stages puedes regresar para ver si olvidaste tomar algún ítem y esto te permite también encontrar todos los caminos posibles.








No olvides revisar bien el camino que llevas recorrido para: Encontrar las trampas, golpear junto a los árboles que tienen plátanos colgados para hallar ítems y lanzar frutas a las flores rojas gigantes que también te dan ítems.

Si logras conseguir todas las letras del nombre de Tarzán en cada stage, puedes ver en el menú de opciones algunas escenas de la película que te narran en qué punto de la historia estás. Cada vez que juntes 100 monedas te premiarán con una vida y es necesario que tomes todas las monedas que te encuentres para tener el 100% del stage. Cuando las encuentras en el indicador que tienes en la parte superior derecha aparecerá un 100%



independiente al número de monedas que tengas, así podrás saber cuando ya las encontraste todas. También tienes que encontrar las cuatro partes del dibujo del babuino y cuando las tengas todas, al final del nivel escuchas los 4 sonidos del babuino, eso quiere decir que estás listo para hacer el bonus stage.



Aunque en general el juego no tiene grandes problemas en cuanto a dificultad, te damos algunos tips de lo que a nosotros nos parece complicado para que no tengas ningún inconveniente a la hora de jugarlo.

Welcome to the jungle

Aunque este título parece de canción pesada, este stage no lo es tanto, porque lo único que debes hacer es encontrar todos los items y todas las monedas, y ninguna implica mayor dificultad.

Going ape

Esta escena está padre, porque si eres un poco serio, junto con el pequeño Tarzán, te irás haciendo mono, no tiene mayor dificultad para hacer el 100%, pero pon atención, porque vas a encontrar tus primeras trampas y practica para que vayas dominando tus malabares en las lianas.

The elephant hair dare

En este stage sólo te recomendamos que tengas paciencia cuando llegues al lago, porque es un poco complicado manejar a Tarzán y es necesario que lo domines, ya que los cocodrilos y los troncos, complican aún más la recolección de las últimas monedas.



Stampede

Aquí tendrás que poner tus reflejos al 100% porque tienes que controlar a Tarzán y evitar a los gorilas que corren junto a ti, pero eso no es todo, para alcanzar una letra y una pieza del dibujo del babuino, tienes que pasar sobre el tronco que está inclinado del lado izquierdo (como está en la foto), el tronco al final tiene un trampolín que te permite alcanzar los ítems que necesitas. Con algo de práctica lograrás que los elefantes no te alcancen y salgas disparado.









Coming of age

En esta escena ya puedes ver a Tarzán adulto, no tiene mayor complicación para tomar los ítems, pero bueno, te decimos cómo llegar a la letra T porque es muy fácil y que por no fijarte bien, no la encuentres a la primera. Pasando el segundo abismo, bajando la pendiente hay un tronco que aparentemente no puedes tomar, ponte exactamente bajo el filo del tronco y salta, luego caminas hacia abajo y ahí está la T.





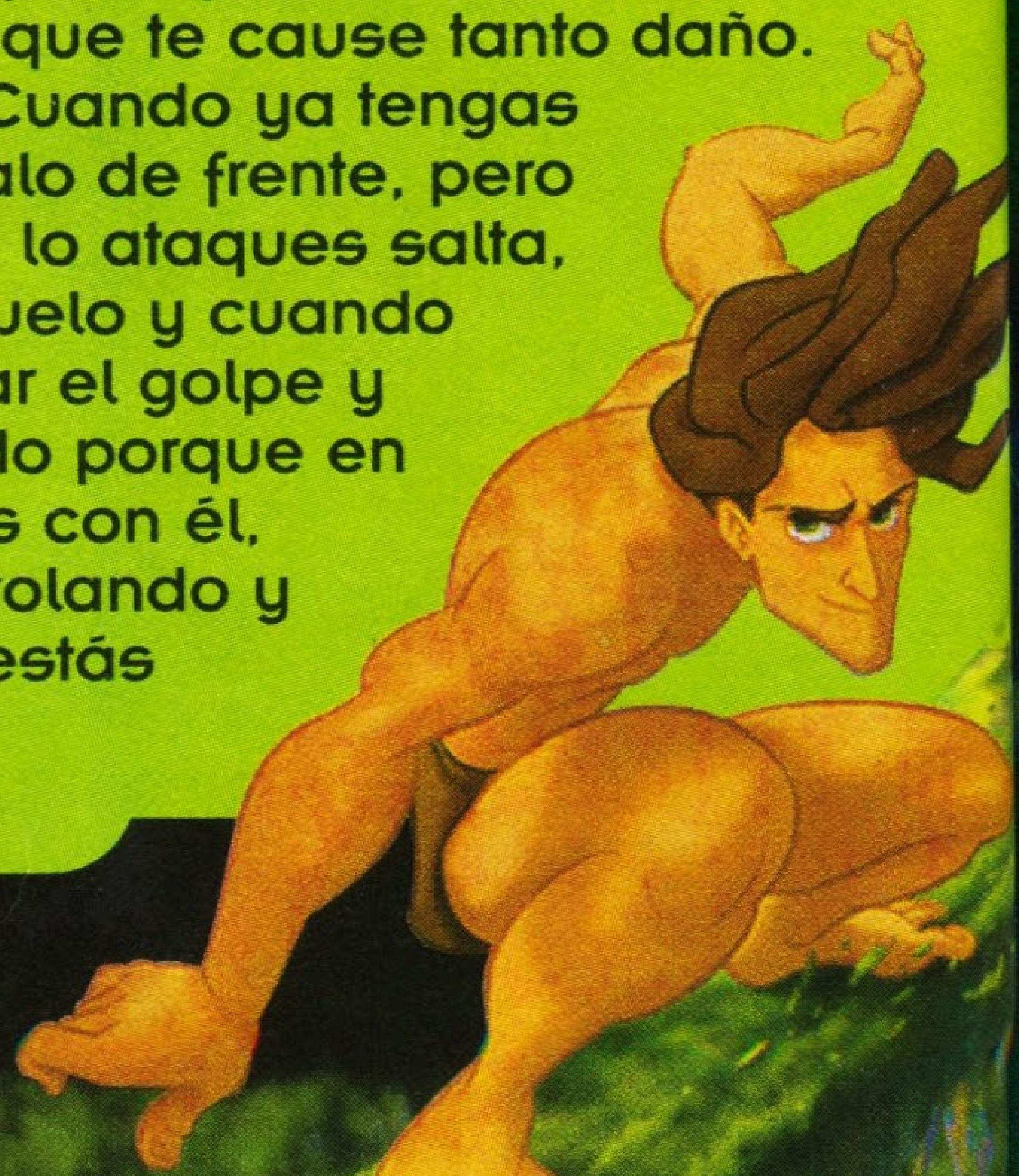






Sabor attacks

Como en la película llegó el momento de enfrentar al manchadísimo leopardo Sabor, la diferencia es que aquí tienes que vencerlo en tres caídas, bueno en tres momentos diferentes y lógicamente, cada vez es más difícil vencerlo y como es lo único que podría causarte problemas, ahí te va una técnica que te puede servir para que lo derrotes sin que te cause tanto daño. Cuando ya tengas la lanza, acércate a él y atácalo de frente, pero inmediatante después de que lo ataques salta, Sabor se va a alejar de ti, síguelo y cuando gire hacia a ti, vuelve a intentar el golpe y así sucesivamente, ten cuidado porque en el tercer encuentro que tengas con él, también hay aves que están volando y complican tu ataque cuando estás saltando.




ESTRENOS DE ABRIL
BLOCKBUSTER VIDEO
Incluye Renta GRATIS de Transfer Pack
N64 TRANSFER PAK INCLUDED!
POKéMON STADIUM
NINTENDO 64
Only For
BATTLE YOUR POKÉMON ON THE N64!
EVERYONE
E
ESRB
Zona de Juegos
MARIO PARTY 2
NINTENDO 64
Only For
WANTED
EVERYONE
E
ESRB
Get the place jumping!
NINTENDO 64
BLOCKBUSTER VIDEO
Blockbuster® te da la renta de un VIDEOJUEGO GRATIS en la renta de otro igual o de mayor valor.
No aplica con otras promociones.
Válido en tiendas participantes.
Válido hasta el 15 de mayo del 2000.
Válido uno por membresía.
5619FV00009







The baboon chase

Este stage es muy parecido a Stampede, pero ahora eres Jane y la escena es mucho más complicada porque tienes que evitar serpientes, ataques de monos y abismos, esto lo puedes hacer más fácil con un poco de práctica, pero eso no es todo, al final de la persecución llega Tarzán para salvarte y seguir con la segunda parte de la escena (cuando vas por las ramas de los árboles con Jane en la espalda), para evitar que los monos que vienen hacia ti te ataquen, sólo abre tu sombrilla.

Journey to the treehose





Aquí tienes que llegar a la casa del árbol, en sí no está muy complicado, no te preocupes mucho si crees que Tarzán no va a llegar en sus saltos, en general sólo hay dos detalles que sí necesitas saber. Para encontrar la letra A, tienes que llegar a una especie de muro que tienes que escalar, cuando ya estés arriba, toma algo de vuelo, salta al vacío y ahí está la letra A. Luego vas a llegar a un puente colgante y para pasarlo sin caer, pasa saltando sin detenerte. Te recomendamos que pongas mucha atención porque algunos ítems están escondidos.

Trashing the camp



En esta escena juegas con Terk, lo más importante aquí es que rompas todas las cajas y encuentres todos los caminos para conseguir el 100%

Campsite commotion

Ahora vas a atravesar el campamento de Jane como Tarzán, aquí también tienes que fijarte muy bien en romper todas las cajas, evitar unas cajas colgantes y en un punto de la escena tienes que esperar unas cajas que caen hacia ti (puedes evitar que te caigan encima porque antes de caer hacen sombra) y si te mueves rápido las puedes evitar. Como tip fíjate muy bien en el final, porque cuando estás apunto de terminar la escena y tocar la sombrilla, vas a ver que del otro lado hay monedas, y si tomas la sombrilla ya no podrás hacer el 100%, para llegar al otro lado, antes de llegar a donde están Jane, el Profesor y Clayton, hay unos cordones, cuélgate de ellos y sube a la carpa que cubre el lugar donde está la sombrilla, sigue hacia adelante y vas a encontrar muchas monedas que te sirven para completar el 100%, una vez que las tomes todas, toca la sombrilla y habrás finalizado con todas las monedas.



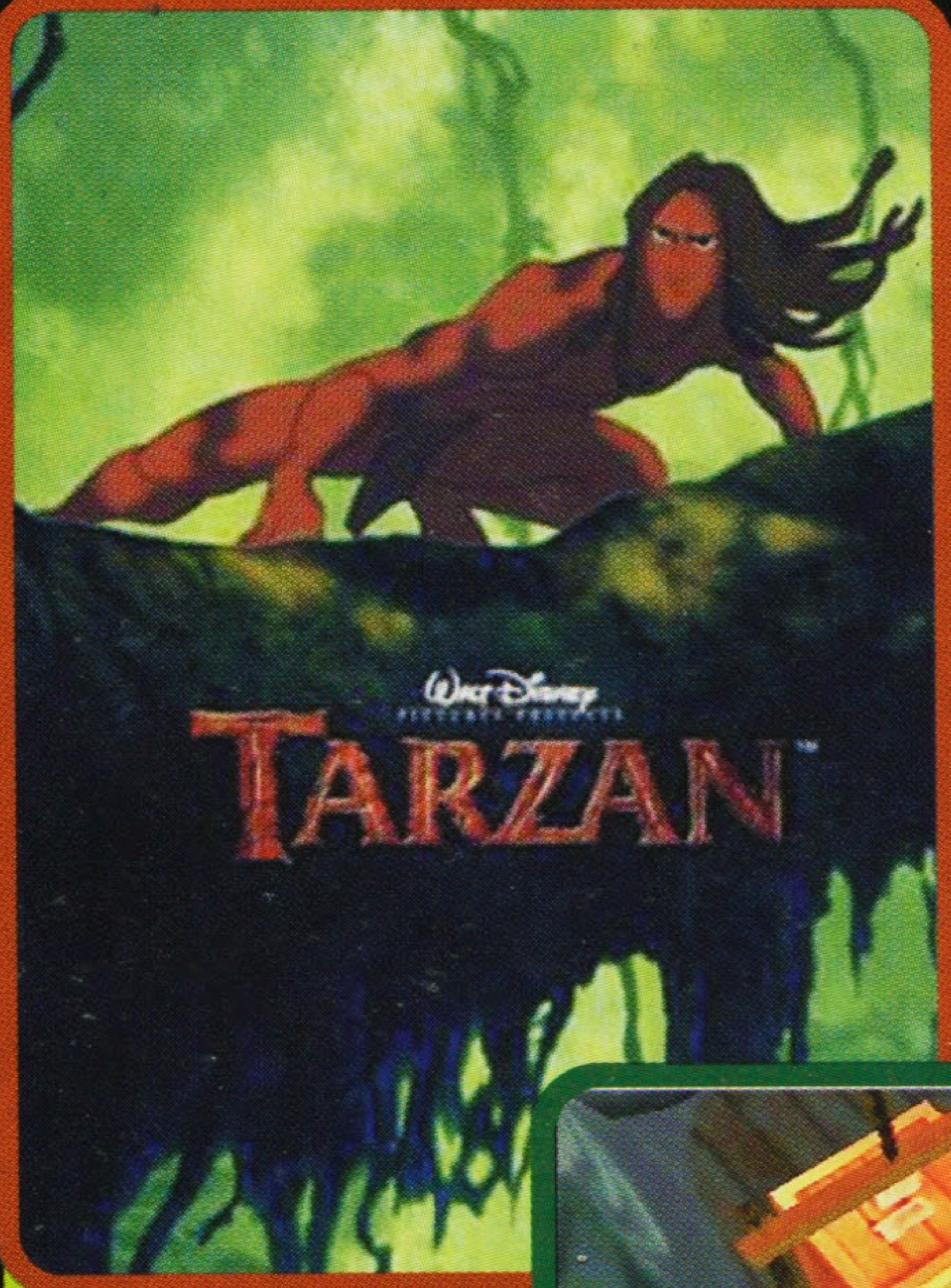




Rockin' the boat

Este es un stage muy divertido, aunque algo complicado y mareador, la ventaja que tienes es que aquí puedes eliminar al los marineros que traten de atacarte con frutas o con tu cuchillo, como te podrás dar cuenta, estás en el barco que originalmente llevaría a Jane, al profesor Porter y a Clayton de regreso a Inglaterra, para quitarle lo complicado y mareador, te tenemos un buen tip. Después de recoger todos los ítems que están a tu alcance, dirígete hacia donde está la letra A, espera hasta que la marea del barco lleve las cajas hacia donde estás y tómalas, en ese mismo punto puedes ver una escalera, sube y toma todo lo que está ahí, cuando bajes pasa por atrás de los dos barriles que están juntos para llegar al pasillo del primer piso, ve hasta el final y vas a encontrar una palanca, cuando pases junto a ella se accionará automáticamente.





Esto te va a permitir subir por la escalera que está del lado opuesto del barco y que anteriormente estaba bloqueada con una caja. Una vez que hayas subido por la escalera, podrás llegar al mástil desde arriba y tomar todas las monedas que desde la cubierta del barco no podías alcanzar.



Tarzan to the rescue

Ahora tienes que rescatar a la familia de gorilas de los marineros y de Clayton, la escena es muy corta, así que aprovecha para que no te quiten vidas porque las vas a necesitar después. Para ayudarte a guardar vidas y hacer el 100% te tenemos dos tips. Para hacer el 100% necesitas eliminar todas las cajas y jaulas que veas cuando vayas sobre Tantor, esto lo vas a notar porque en cuanto te subas a Tantor, se va a poner un indicador del lado derecho de la pantalla, cuando lo llenas te dan una moneda que es necesaria para completar el 100%





Hay dos escenas en el stage en las que hay un marinero que desde el fondo está moviendo una caja enorme con toda la intención de dejarla caer cuando pases por ahí. Para evitarlo, puedes lanzar frutas desde lejos para que suelte la caja y puedas pasar sin que te haga daño.







Conflict with Clayton

Este es el último stage y sí está algo complicado. En un último intento por acabar contigo, Clayton correrá tras de ti y si te alcanza, te tira al vacío, lo único que debes hacer es tomar las frutas y las 6 letras del nombre de Tarzán para llegar hasta la copa del árbol, ahí te enfrentas cara a cara con Clayton. El tip que te damos para este stage te sirve para tomar las letras que con un salto normal no puedes alcanzar. Un poco antes de llegar a la letra que vayas a tomar, detente y gira para tener a Clayton de frente, cuando esté lo suficientemente cerca, atácalo con el cuchillo, eso te va a dar una fracción de tiempo de ventaja para adelantarte y tomar la letra.



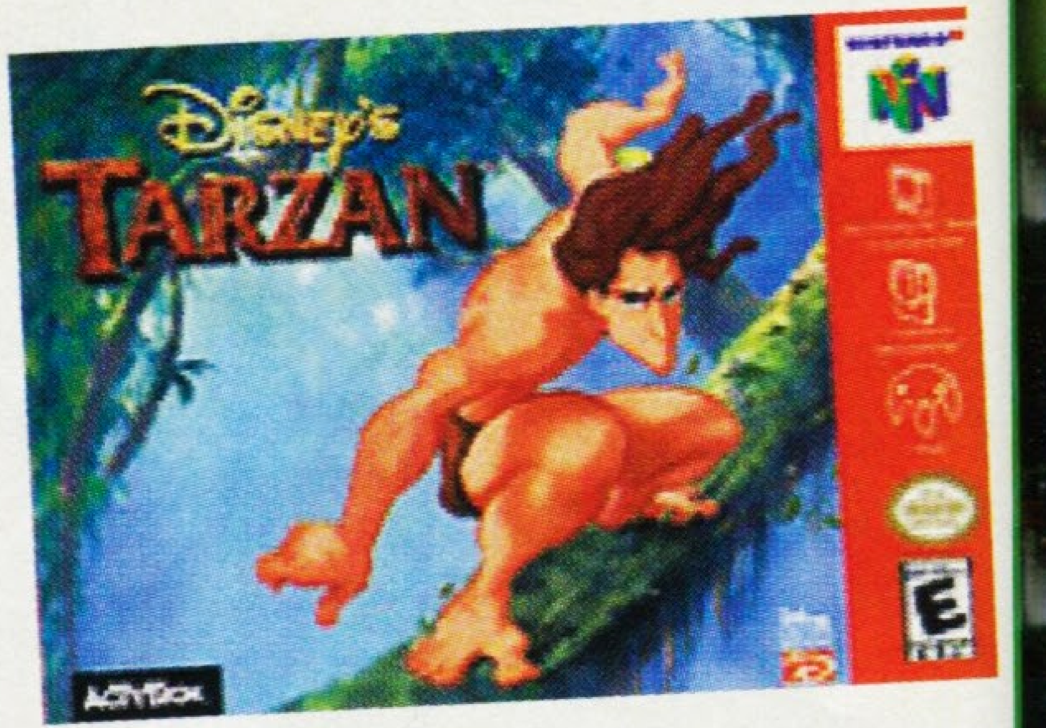


Una vez arriba y con una buena carga de frutas, la mecánica para acabar con Clayton es muy simple, Clayton tiene 3 movimientos esenciales y tú tienes 3 opciones para evitar sus ataques. El primero es un disparo con escopeta, cuando dispare, tú te agachas, cuando lanza un solo cuchillo, saltas, y cuando lanza dos cuchillos seguidos evita el primero saltando hacia Clayton (sin tocarlo) y cuando suelte el segundo y tú estés más cerca de él, puedes evitar el segundo volviendo a saltar. Para atacar a Clayon tienes que esperar a que él ponga sus manos a la altura de la cintura, cuando lo haga, atácalo con frutas, conforme lo ataques lo irás orillando hasta hacerlo caer.





En conclusión "Tarzan" es un muy buen juego, la movilidad de Tarzán es buena aunque algunas veces es complicado controlarlo cuando está saltando. En cuanto a los gráficos, sorprende mucho la diferencia que hay entre este título y A Bug's Life, aquí Activision lo mejoró bastante y el mejor detalle en cuanto a la música, es que en algunas escenas puedes escuchar la adaptación de la música original de Phil Collins. Definitivamente si te gustan los juegos basados en películas de emoción y reto, no podrás dejar de jugarlo.

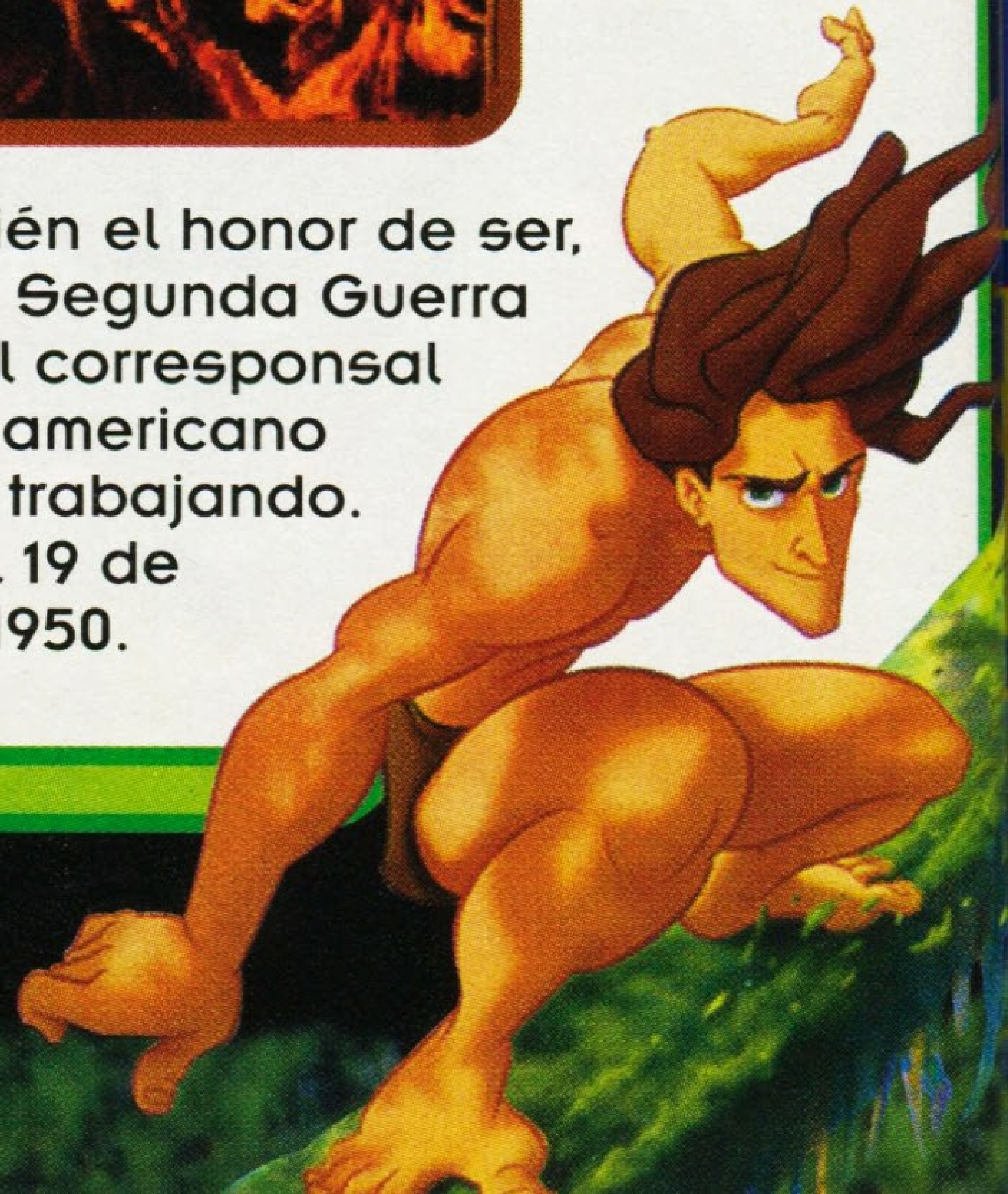


¿QUIEN ES EDGAR RICE BURROUGHS?

Edgar Rice Burroughs nació en Chicago en 1875. En 1914 ideó la historia completa que todos conocemos como TARZAN. Este libro daría lugar a treinta novelas más que se tradujeron a más de 60 idiomas, de las cuales se han vendido más de 25 millones de libros.

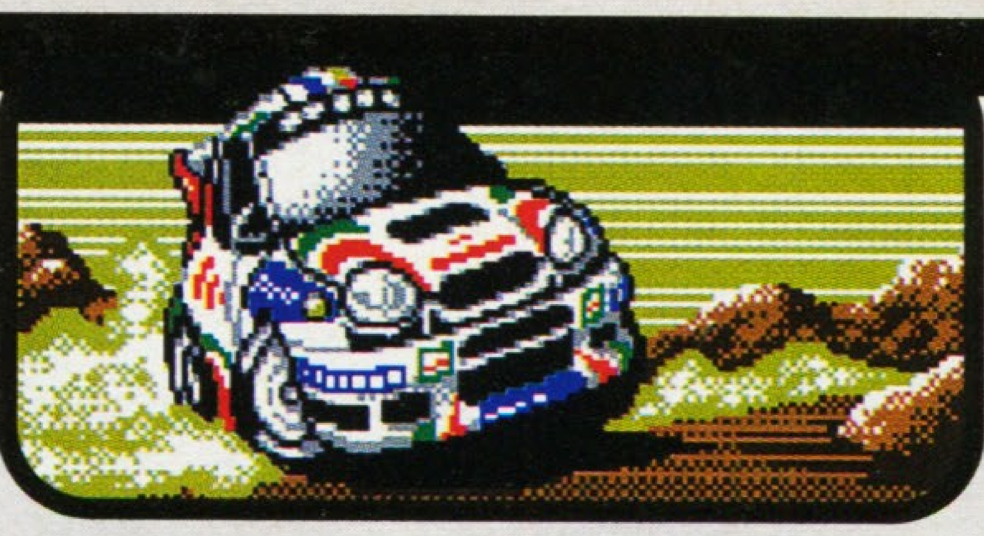


Tuvo también el honor de ser, durante la Segunda Guerra Mundial, el corresponsal de guerra americano más viejo, trabajando. Falleció el 19 de marzo de 1950.



TOPGEAR POCKET 2





Kemco tiene un juego más de Rally en su haber y este nuevo título es para el Game Boy Color. Este A Fondo está dedicado a todos aquellos amantes del volante y sobre todo a los fans del género de carreras, porque es uno de los mejores que han salido para este sistema.





KEMCO
mpañía

GAME BOY COLOR

mpatible

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
asi-
a-
ón

Published by
VATICAL ENTERTAINMENT
LICENSED BY NINTENDO
esad
or
ision Works.

8 megabit
emoria

ARRERAS
tegoría

Febrero 2000
cha
Salida



TGP2 es un juego muy bien hecho, esto lo decimos porque gráficamente es uno de los mejores, la movilidad es algo de lo cual no te debes preocupar, el "Frame Rate" es muy amplio y verás una fluidez bastante atractiva, pero bueno, dejémonos de flores y vayamos directo al juego.







Este título cuenta con seis pistas, en dos niveles de dificultad y cuatro condiciones de clima (normal, lluvia, nieve y noche). Al principio podrás seleccionar unos cuantos automóviles, pero conforme vas avanzando tendrás otros disponibles.











Lo que sí debes tener en mente es lo siguiente: En cuanto ganes una carrera en primer lugar, te darán un premio en efectivo, este dinero lo puedes ocupar para comprar, ya sea, partes de tu carro o ¡UN AUTO! (sin tener que atinarle al precio y soltando la cantidad exacta para que sea tuyo).

QUICK ARCADE

En esta opción podrás competir contra la máquina, contra uno de tus cuates vía Cable Link, romper el récord en alguna pista o simplemente checar los récords que has puesto dentro de todas las pistas. Un detalle muy bueno es que al momento de checar los récords, podrás ver el nombre de la pista, tu récord y la condición del tiempo en la que lo batiste.







Además cuenta con diferentes modos de juego, esto ya es clásico en otros títulos y en éste no podían faltar.



CHAMPIONSHIP

Bueno, aquí debes escoger un auto y correrlo en las diferentes temporadas que tiene este cartucho, recuerda que si llegas en primer lugar ganarás dinero y podrás comprar accesorios para tu auto.



Después de acabar una temporada de cuatro carreras, puedes salvar tus avances en cualquiera de los tres archivos que tiene el cartucho y después continuar en cualquiera de ellos.









OPTION

Aquí puedes escuchar la música del juego y borrar todos tus archivos.









Al principio de las carreras empezarás en el lugar número diez, esto hará que se te complique la vida un poco, pero conforme agarras velocidad, irás subiendo de lugar y al final de la tercera o cuarta vuelta, ya estés en el sitio privilegiado.





Las pistas no son del tipo Rally, o sea que no son tramos a recorrer, si no que deberás entrar en una pista o circuito y darle tres o cuatro vueltas al recorrido, dependiendo de tu agilidad y agresión dentro del circuito, será el lugar en el que llegues al final.



Otro detalle que tienen las pistas, son las famosas señales antes de dar una vuelta, pero éstas las verás solamente unos instantes, a veces imperceptibles a la vista humana, así que si la graduación de tus lentes anda baja, dile a tu papá que los mande con el oculista porque será muy difícil verlas.













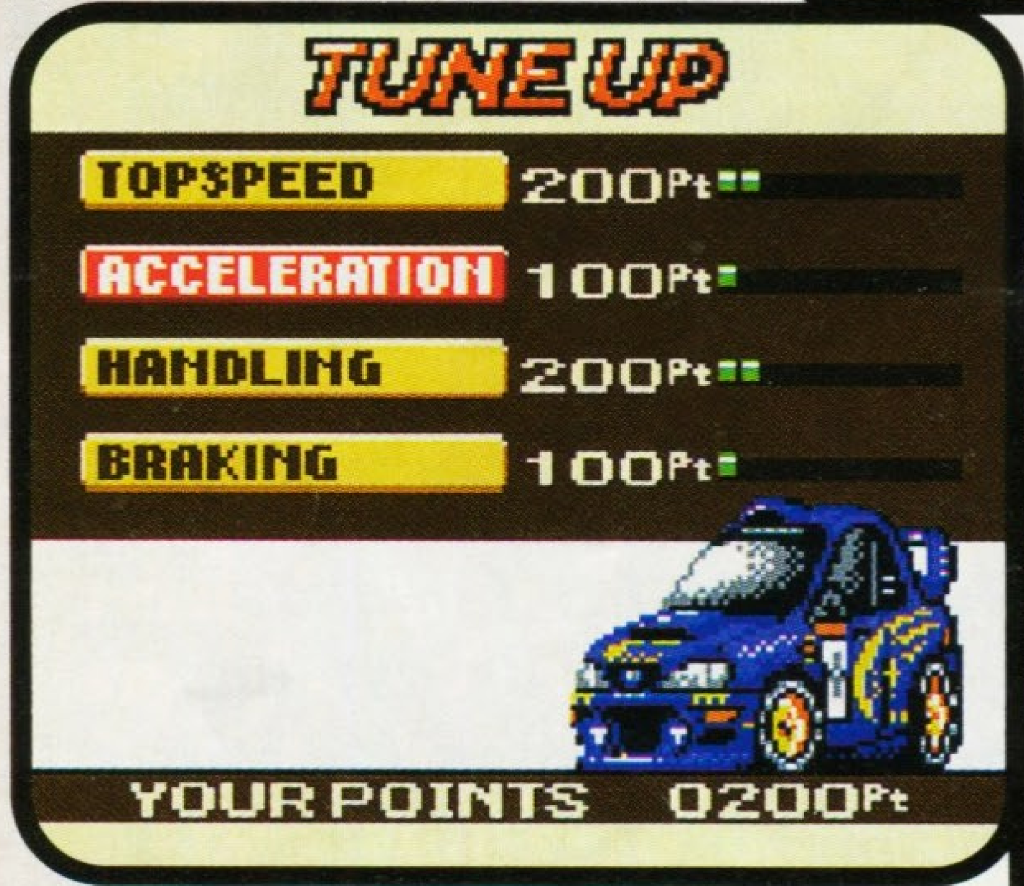
Las pistas están tan bien diseñadas que se puede decir que cuentan con desniveles, eso lo decimos porque a veces el auto irá hacia abajo y otras hacia arriba (incluso se esconde el horizonte por el desnivel), esto se ve bastante bien y combinado con la movilidad de tu auto a 145 millas por hora hace de éste un gran título.







La opción de comprar cosas para tu auto no es novedad, lo que sí es novedad es que cada vez que compras algo, el auto responde muy bien con las modificaciones que le hiciste, no como en otros juegos que necesitas hacerle miles de modificaciones para que apenas acelere un poco más.







Pues bien, Top Gear Pocket 2 es un gran juego de carreras, te mantendrá ocupado un buen rato, pero eso sí, ten por seguro que las gráficas te gustarán bastante, ya que se han mejorado en este título al máximo. Si cualquiera de los Top Gear Rally te han gustado, éste título será de tu competo agrado.







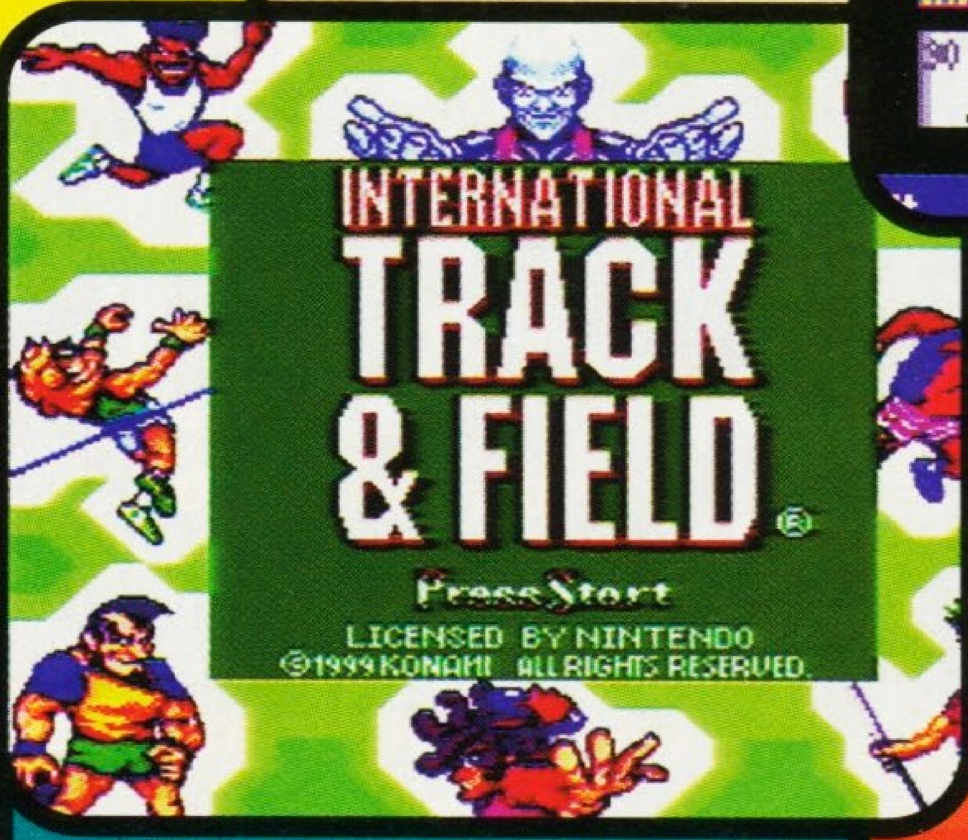

POKéMON
¡Atrápalos si puedes!
¡AHORA EN ESPAÑOL!
GAME BOY pocket
SELECT START
B
A
GAME BOY
Nintendo
POKéMON
¡Atrápalos ya!
EDICIÓN AZUL
JUEGO EN ESPAÑOL
EVERYONE
E
ESRB
GAME BOY
Nintendo
POKéMON
¡Atrápalos ya!
EDICIÓN ROJA
JUEGO EN ESPAÑOL
EVERYONE
E
ESRB
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx

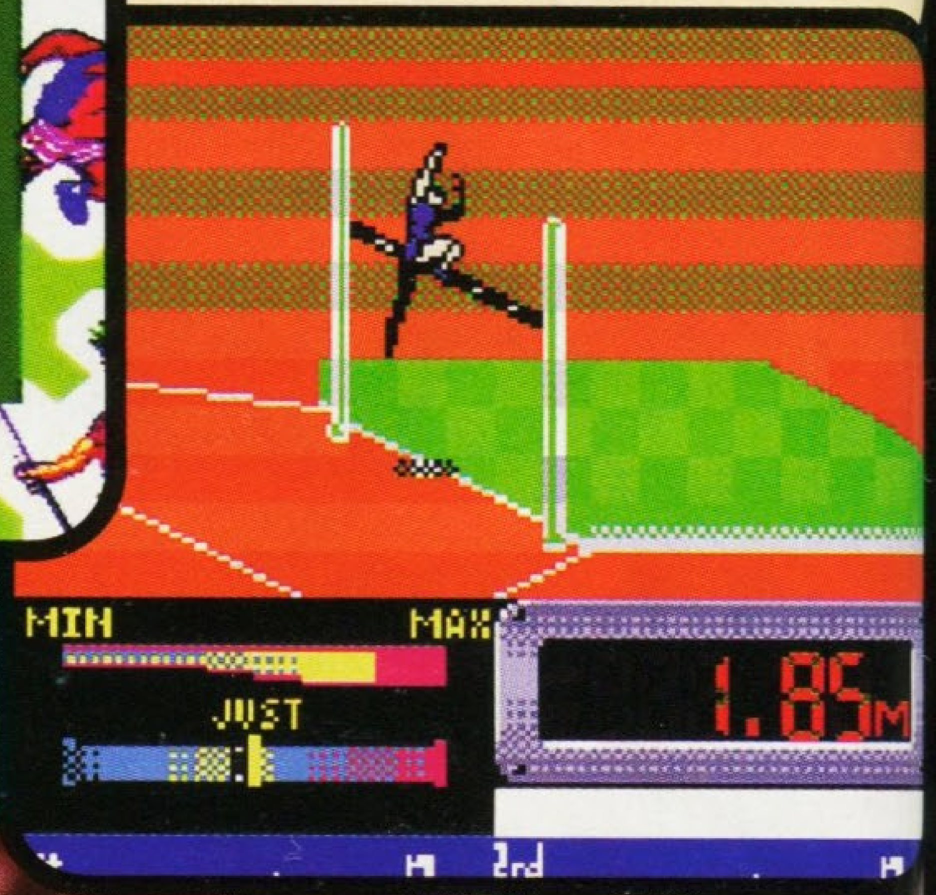
a fondo

International TRACK & FIELD

El atletismo ha sido, desde los Griegos, el deporte mundial más practicado por el ser humano. Es por eso que Konami trae a nuestro sistema portátil un juego digno de todo aquel que tenga los dedos más rápidos del oeste.







Compañía: KONAMI

Compatible: GAME BOY COLOR

Clasificación: EVERYONE (ESRB)

Desarrollado por: KCE NAGOYA

Memoria: 8 megabit

Categoría: DEPORTES

Fecha de Salida: Febrero 2000

International Track & Field es de esos títulos que te darán horas y horas de diversión. Aunque parezca que por ser un juego enfocado a las Olimpiadas no te vaya a gustar tiene algo más que eso: No te aburre. Para eso, IT&F se defiende con algunos modos de juego.





HYPER MODE



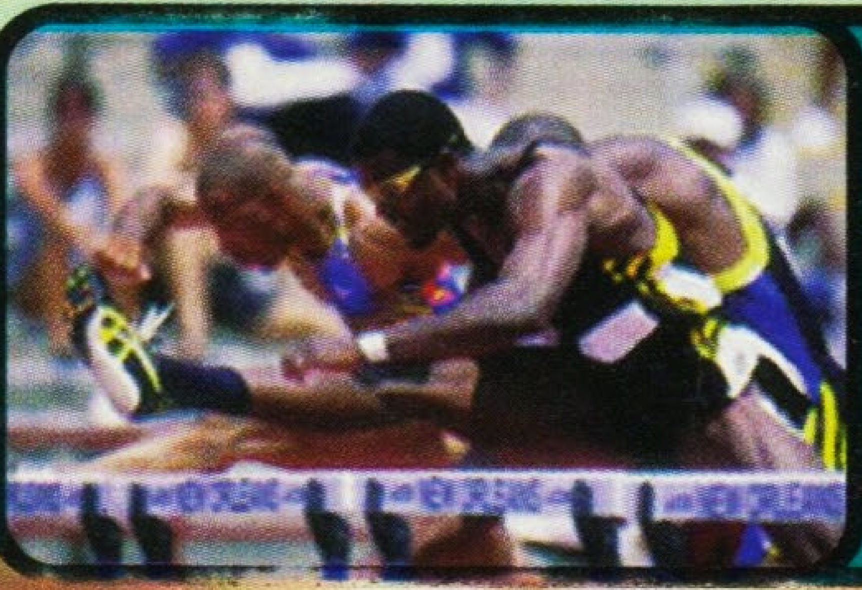
En este modo de juego debes competir al rededor de los diez eventos que existen, para obtener la medalla de oro y sacar a los personajes ocultos, esos eventos los detallaremos más adelante.

STORY MODE

A los programadores cada vez se les ocurren mejores ideas, en esta opción deberás crear a todo un atleta; ponerle nombre y entrenarlo al máximo.







Aquí tienes que practicar los saltos, la velocidad, la fuerza, el trote. Todo esto es para ganar experiencia y poder llegar a las finales estatales y posteriormente formar parte del equipo olímpico nacional.

Después de practicar durante un año, llegarás a las finales y como todo buen competidor también debes sufrir las desagradables lesiones que te mandarán a la cama de un hospital durante varios días, esto es malo ya que, como no estás practicando, bajarán los niveles de tu rendimiento.

VS LINK



Este modo es para demostrarle a tu cuate (que se siente Carl Lewis. ¡Sí! Ese cuate que tiene el récord mundial olímpico en los 100 metros planos y que nació en 1961) quién es el más rápido en la pantalla a través del Cable Link.

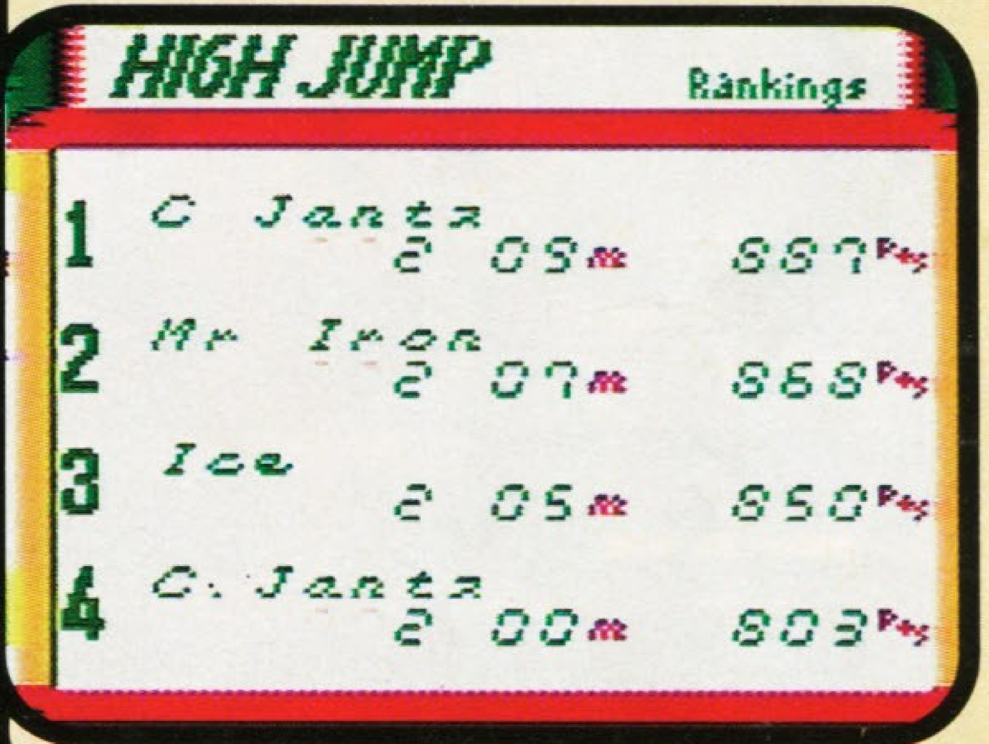


PRACTICE MODE



Como su nombre lo indica, aquí puedes practicar cada uno de los eventos; antes de entrar a cualquiera de ellos, puedes ver una breve explicación de cómo usar los botones para un mejor rendimiento dentro de la práctica.

POINT RANKING



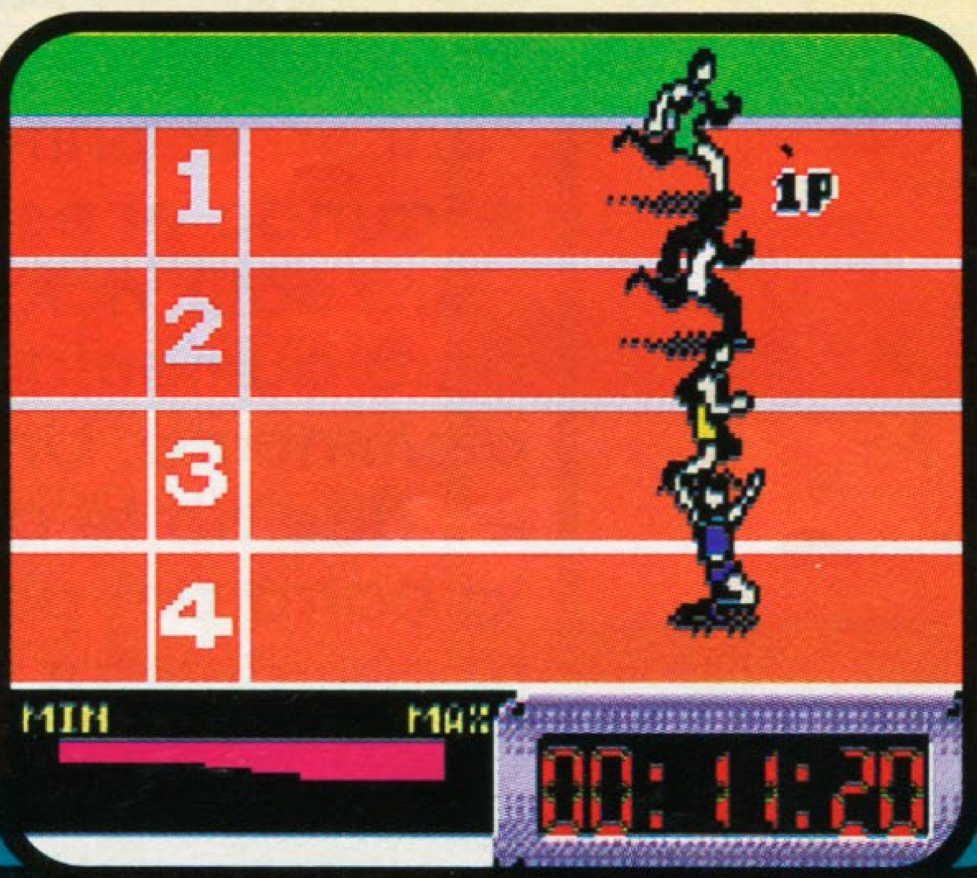
Esta opción te permite checar algo así como el Salón de la Fama, podrás ver los récords de los mejores cinco lugares de todas las competencias.

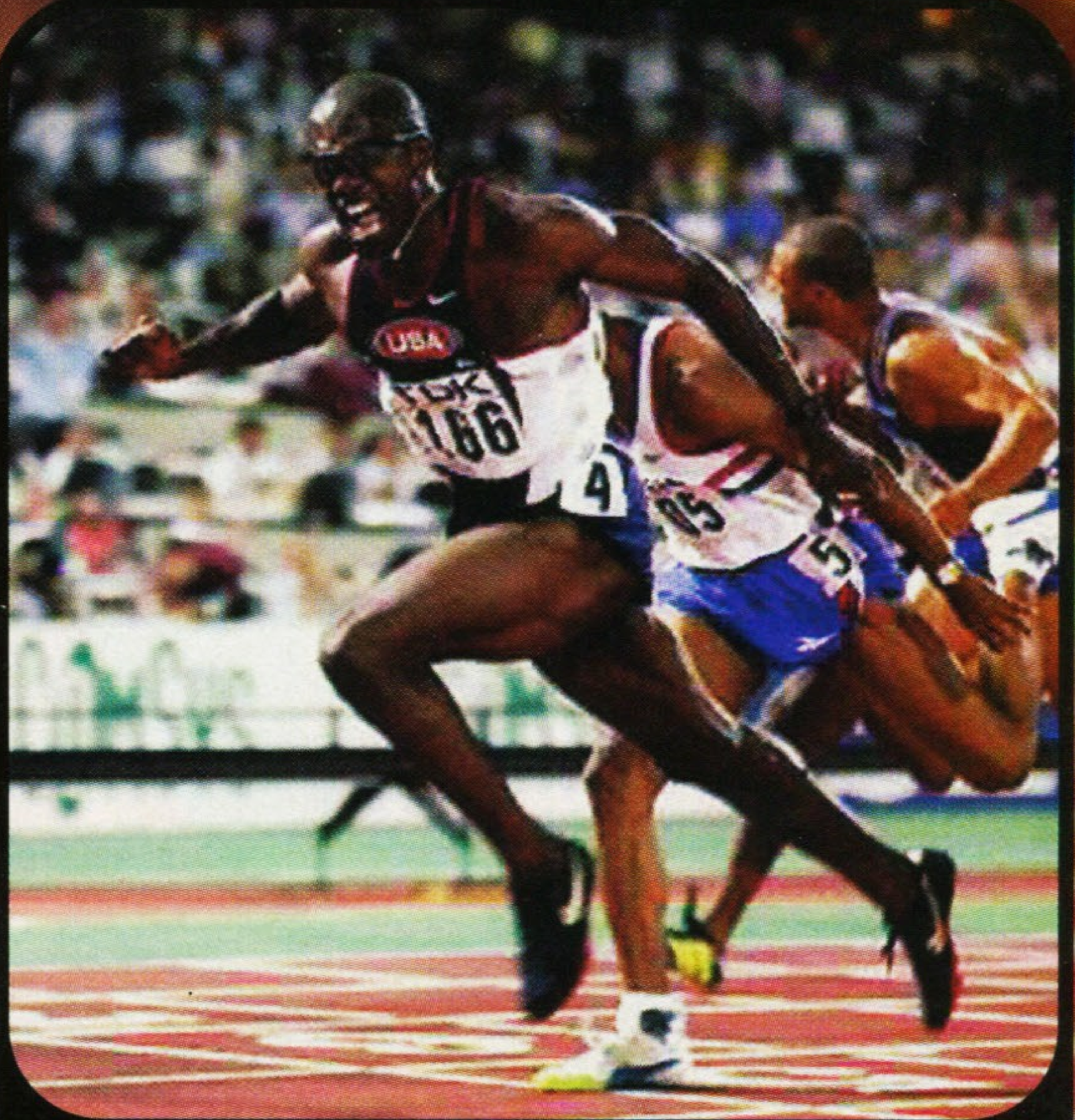
Ahora sí, veamos el atractivo de este cartucho que son las competencias, aquí verás el nombre, los botones a usar y una breve explicación de cada una.

100M DASH (A) (B)

Esta prueba es la de mayor velocidad, debes presionar el botón A y luego el botón B repetidamente, pero debes ser lo suficientemente rápido para llegar en un buen lugar al final de la carrera y no comer el polvo de los demás.







LONG JUMP

Aquí deberás hacer lo mismo que en el anterior presiona A y B lo más rápido posible, en cuanto veas unos números en la parte trasera de la pista, presiona arriba en el pad para ajustar el ángulo de salto (60 grados está bien), ahora suelta el pad antes de llegar a la línea final, ¡no te vayas a pasar! o te marcarán una falta y no contará tu salto.







SHOT PUT

Para lanzar la bola de acero lo más lejos posible, debes presionar A y luego B para cargar poder (igual que en las otras competencias) luego presiona Arriba para ajustar el ángulo de salida de la bola, suelta el pad, vuelve a presionar Arriba para ajustar el ángulo de lanzamiento. (Te recordamos que si no cae la bola en un área determinada te marcarán falta y no contará el lanzamiento).





HIGH JUMP

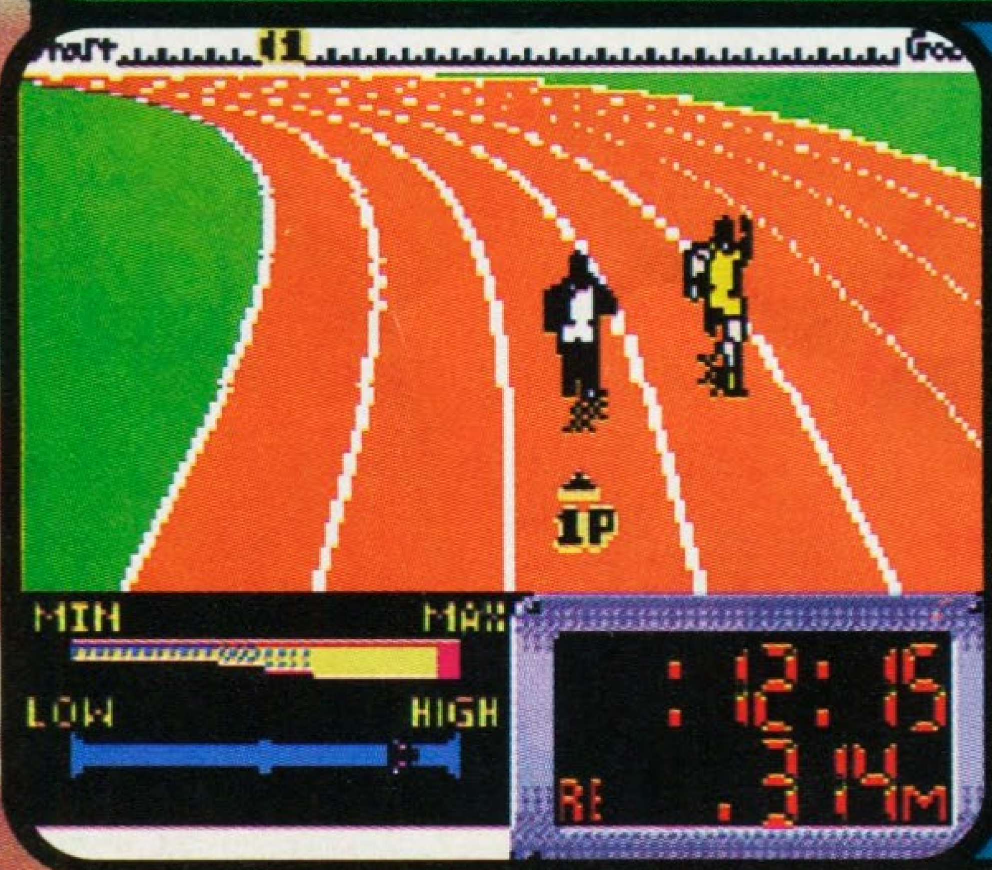


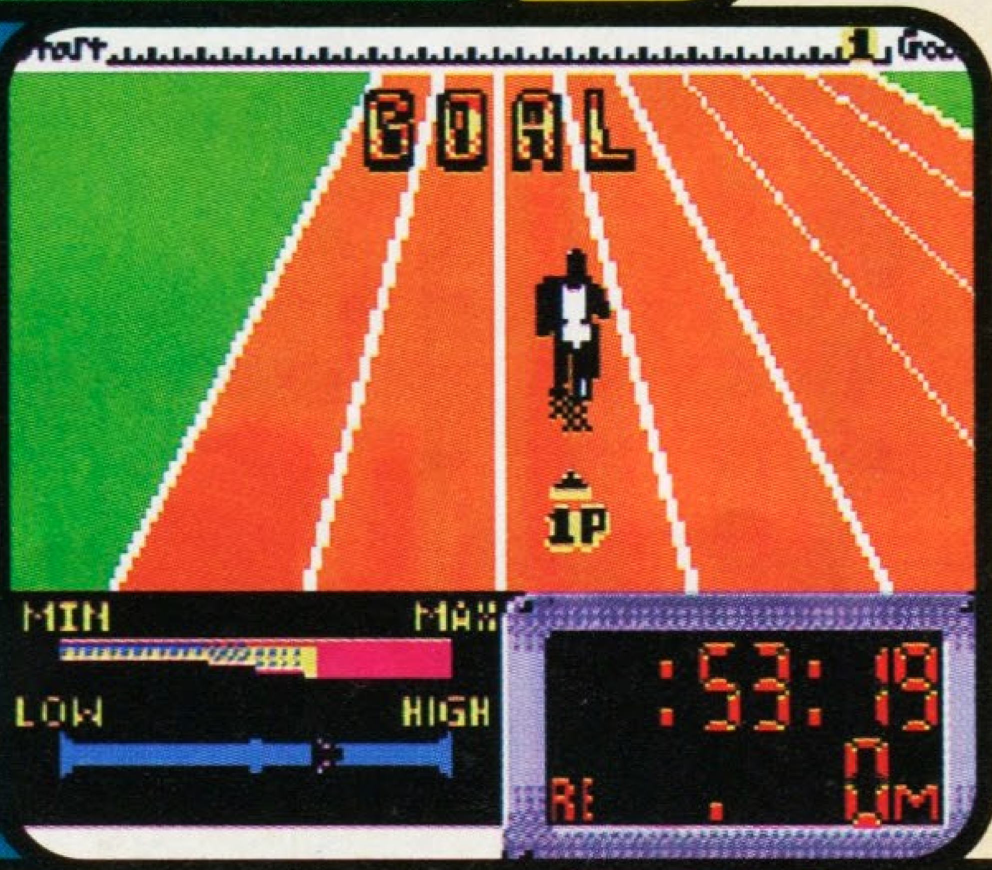
Determina la altura que tendrás que saltar y para variar presiona A y B muy rápido y antes de llegar a la barra de salto, aparecerá una barrita de ajuste debajo del poder acumulado, presiona Arriba en el pad para detenerla lo más centrada posible, esto hará que sea un buen salto, recuerda empezar con poca altura para poder saltar la barra, si se cae la barra no contará tu salto.





400M RACE





En esta carrera tendrás dos factores a vencer el primero es el reloj y el segundo el es factor cansancio.
Para salir victorioso debes presionar A para aumentar la velocidad y B para disminuirla. Una buena recomendación es que no te apresures tanto, en 3/4 de la barra del poder es bueno llevar a tu competidor si lo haces más arriba se cansará más rápido y bajará su rendimiento.

110M HURDLES

En los 110 metros con vallas se pone algo difícil, presiona A y B para correr lo más rápido, cuando llegues a la valla presiona Arriba para saltarla, te recordamos que serán los 110 metros más largos de la historia, porque es algo cansado y requiere de mucha práctica para llegar incluso, en tercer lugar







DISCUS THROW

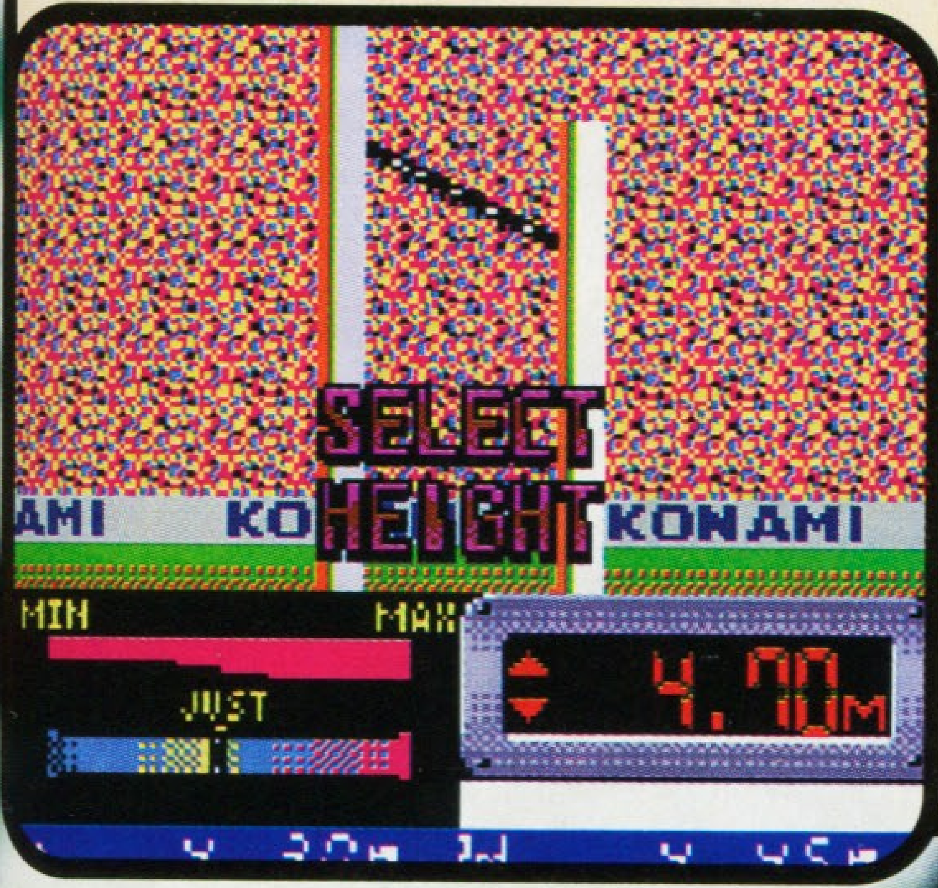
En esta competencia debes presionar lo botones de la misma manera que en Shot Put, te recomendamos practicar mucho, sobre todo a la hora de ajustar el ángulo de lanzamiento del disco.





POLE VAULT

Al igual que en High Jump, aquí deberás tener el mejor "timming" en el momento se saltar con la garrocha

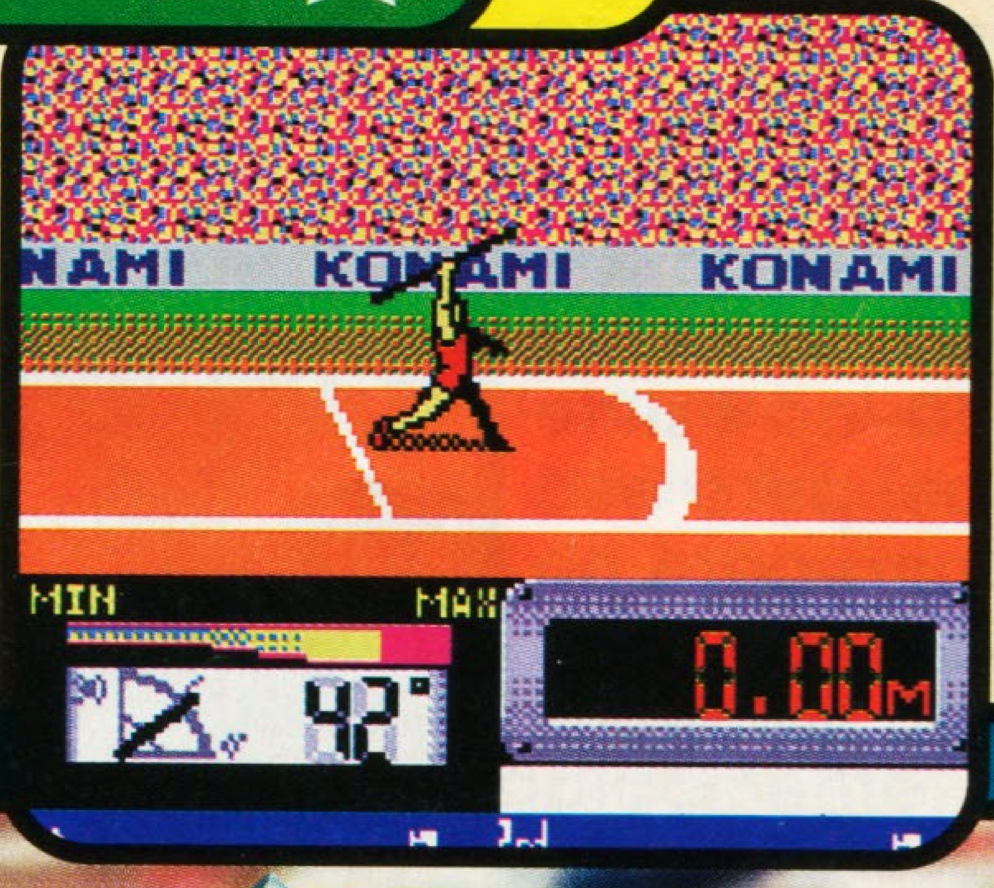




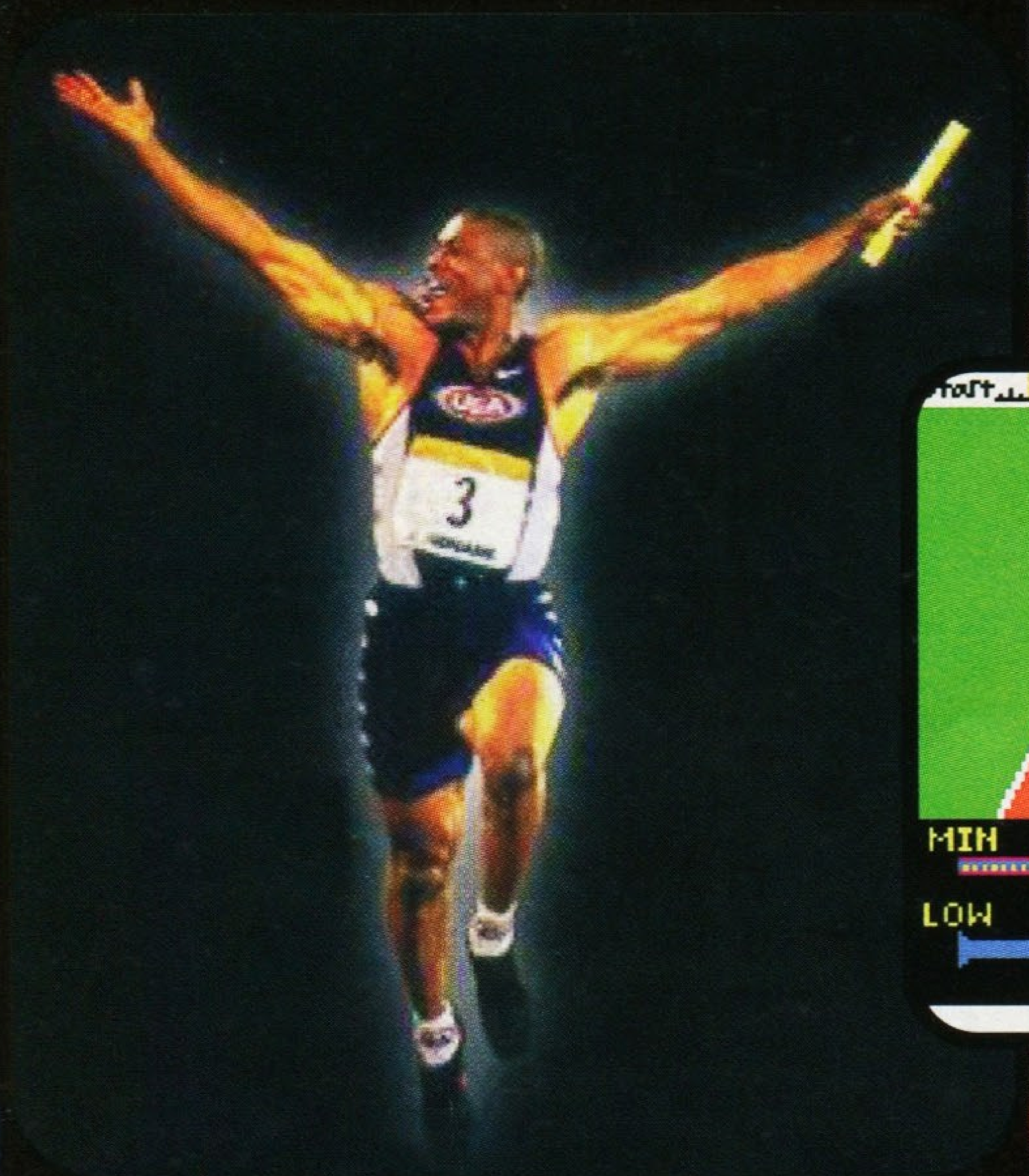


JAVALIN THROW

El lanzamiento de jabalina es la competencia más difícil, porque necesitas ser muy exacto al momento de soltarla, haz lo mismo que en Long Jump para lograr poner un buen récord en el Point Ranking.







1500M RACE A B

La madre de las competencias se hace presente en este cartucho. Los 1500 metros planos los debes correr muy inteligentemente. El botón A lo utilizas para ir más rápido y el B para ir más lento, puedes presionar izquierda o derecha para cambiar de carril, te recomendamos no gastar tu energía e ir a la mitad de la velocidad, ya que son cuatro vueltas a la pista.

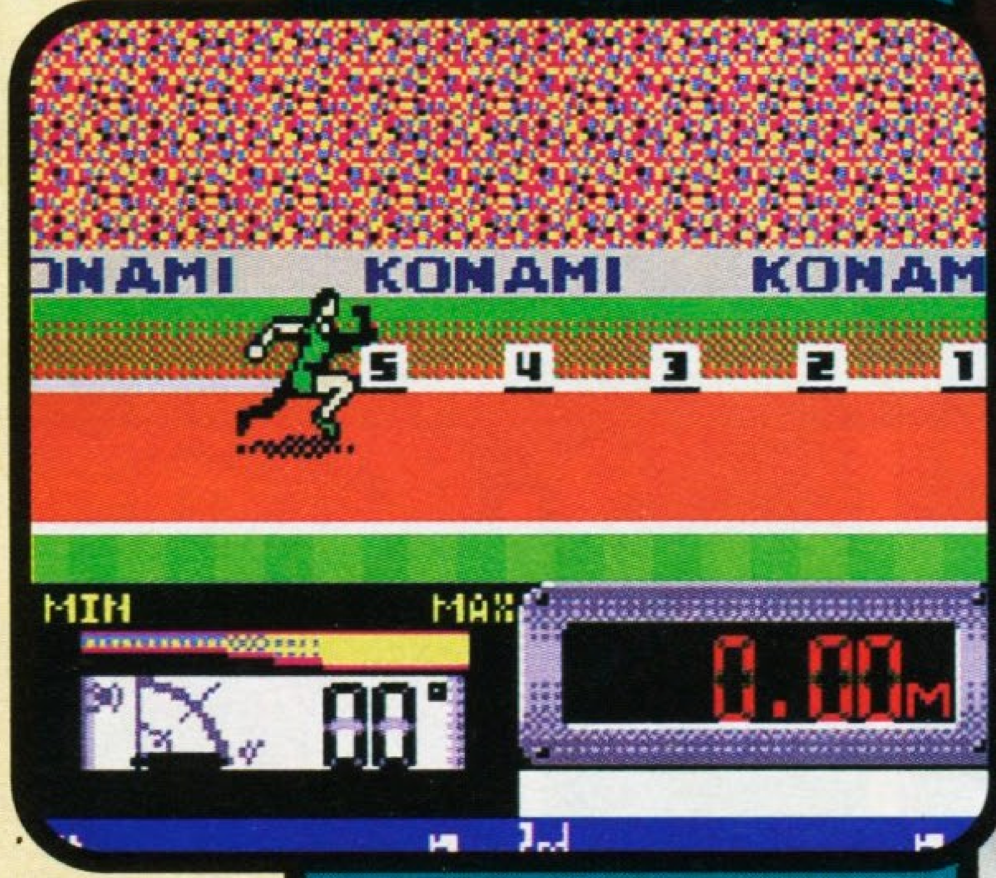






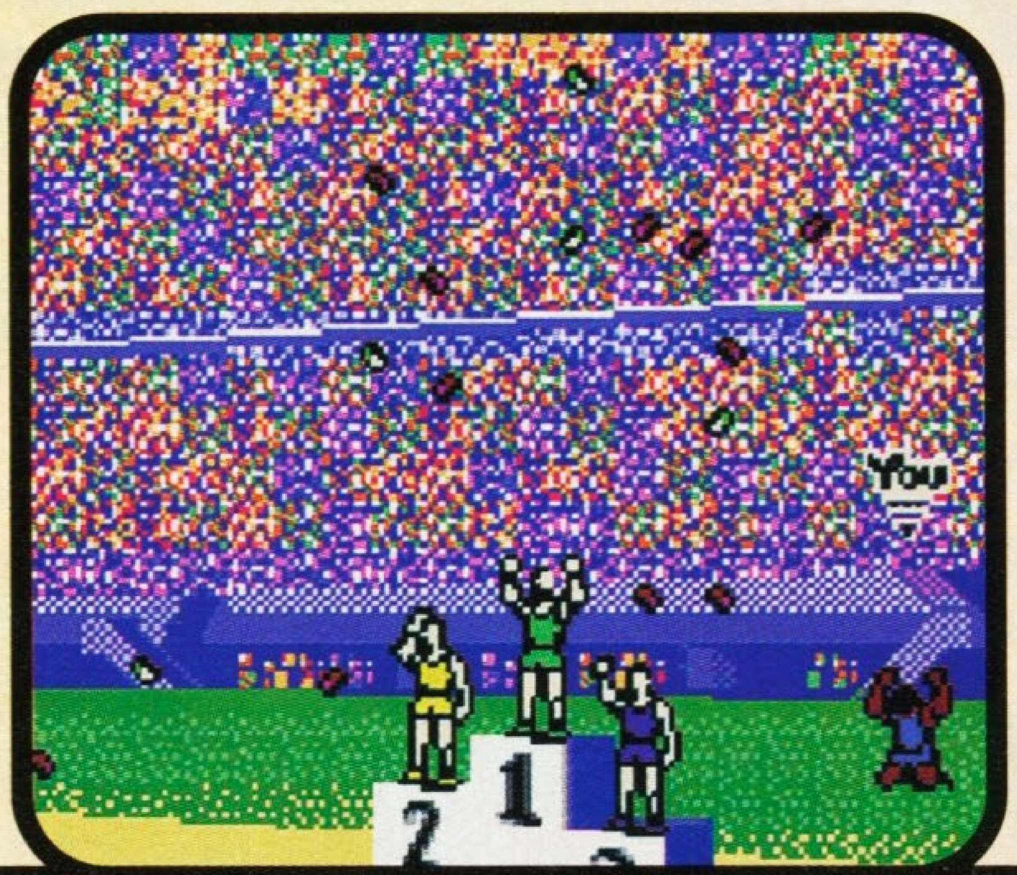
International Track & Field nos hace recordar buenos momentos con el juego de Decathlon para Atari 2600. En aquellos tiempos el factor diversión era indiscutible, desgraciadamente ahora muchos licenciatarios se basan en cuestiones gráficas y no en lo que debe ser como el factor diversión.







De algo debes estar seguro, las gráficas son buenas para el tipo de juego, lo que sí te saca de onda a veces, es el sonido del trote de los competidores, es hasta cierto punto monótono, la música es nula, no existe dentro de las competencias; pero eso no debe ser punto en contra para no verlo, recuerda que la última decisión a cerca de todo esto la tienes tú.





tips de RR64

RIDGE RACER® 64

Para todos aquellos que han pensado que este juego es realmente imposible, es porque nunca han tocado un RR ya que para poder ganar debes poner en práctica varios puntos muy importantes para la sobrevivencia y victoria en esta excitante carrera.

Para abrir todas las pistas, es necesario que corras en cada una de ellas y termines en primer lugar en el modo de "Grand Prix" así irás obteniendo de 3 en 3 hasta acompletar las 20 (9 son pistas normales, otras 9 son las anteriores, pero en reversa y en verdad que las últimas 2 sólo son para expertos).



Otro de los puntos es que al completar cada 3 pistas, obtendrás el privilegio de poder competir contra pilotos diestros que te darán la posibilidad de utilizar sus autos si logras vencerlos en una competencia cara a cara (o más bien, auto contra auto) dentro del modo de "Car Attack" Estas son las reglas basicas para sacarle todo el jugo a tu juego, sin embargo debes tener bastante habilidad y destreza para completarlo al 100% pero no te apures, que aquí te damos las mejores técnicas para que lo logres.





TECNICAS



Algo que debes de tomar bien en cuenta son las características del autómovil con el que pretendes ganar. Siempre busca un buen equivalente entre Máxima Velocidad, Aceleración, Maniobrabilidad (que en sí, es qué tan cerrada puede dar una curva con el puro control) y el Agarre (que realmente es el factor principal con el que el carro se patina, si el auto tiene bastante, necesitarás alcanzar una gran velocidad para que éste se derrape, por otra parte, si casi no tiene agarre, se derrapará con menor esfuerzo). Todo esto hace que el carro sea un buen elemento o no, no puedes depender únicamente de la Velocidad, ya que si no tiene aceleración ni maniobrabilidad, pues es como una pelota de béisbol que la arrojas para que suba una pendiente. Lo que sí debes buscar en un auto para que te sea eficiente, es que combine de cierta manera 2 de estas características sin dejar fuera la tercera, ya que también influye.



Una vez aclaradas las características de los carros, pasemos a las técnicas de manejo.

ARRANQUE

Este tal vez es el factor que menos tiene que ver sin embargo es vigorizante comenzar bien una carrera. Lo que debes de hacer es no mover nada hasta que el anunciador termine de decir 1 (one) o más bien, se prendan las luces amarillas cuando el indicador marque uno, presiona el acelerador para arrancar rápidamente.



CURVAS



Otro punto que tal vez suene tonto pero hay que remarcarlo, es el hecho de que antes de entrar a una curva, estés centrado lo mejor posible en la pista, ya que así te podrás adelantar un poco a la curva y podrás sacarle el mejor provecho ahorrando un par de centésimas de segundo para obtener un mejor tiempo y mayores posibilidades de llegar a la meta en primer lugar Por otra parte, en las curvas que no estén tan forzadas, siempre trata de estar lo más pegado a la curva; a lo que nos referimos es que si estás dando una vuelta hacia la derecha, trata de mantenerte lo más cercano posible a la orilla derecha para ahorrar un poco de tiempo.

En algunas partes del juego es importante que te fijes cuál de los corredores es el más latoso, ya que casi siempre estará rondándote muy cerca. Por lo general este tipo es una verdadera pesadilla, así que tendrás que estar muy al tanto de tu retrovisor para que una vez que logres rebasarlo e intente pasarte, le cierres el camino, esto te evitará futuras frustraciones ya que generalmente, en la última vuelta se pone bastante pesado.



CERRONES

Ahora sí, ya estás perparado para entrar en una verdadera competencia de campeones, así que pasemos a darte las mejores opciones para sacar todas las pistas al igual que todos los autos.

GRAND PRIX







Ok, lo primero que debes de hacer es elegir el auto de tu preferencia, aunque la verdad, para los niveles Novato e Intermedio (que son las primeras 6 pistas) te súper recomendamos el RT Soulvalou que aunque su agarre, maniobrabilidad y aceleración son un poco bajos, una vez encarrerado, es un verdadero demonio y no tendrás ningún problema si efectúas adecuadamente las estrategias que te comentamos anteriormente. Una vez que hayas obtenido tus dos primeros trofeos, te recomendamos que entres en la opción de Car Attack para conseguir el Galaga RT Carrot, ya que éste te será bastante útil para completar las pistas de Experto. Una vez que obtengas esta última copa, regresa a Car Attack para ganarte el auto Dig Racing Team, éste te será de gran ayuda cuando entres a competir en las pistas de Novato Extra. Ya que completes estas 3 pistas, compite nuevamente en Car Attack para conseguir el auto White Angel, el cual es indispensable para completar el circuito de Intermedio Extra. Con la copa en la mano, ve nuevamente a obtener nuevos autos hasta conseguir el automóvil Assoluto Infinito, éste es la clave para salir victorioso en el circuito de Experto Extra. Las pistas restantes son una verdadera pesadilla, te recomendamos que compitas nuevamente para ganar nuevos autos y así conseguir el Atomic Purple, ya que al parecer, es el único capaz de aguantar el Stage 7· Ridge Racer Extreme, por otra parte, necesitarás todo un milagro para ganar en la pista Ridge Racer Extreme Extra.







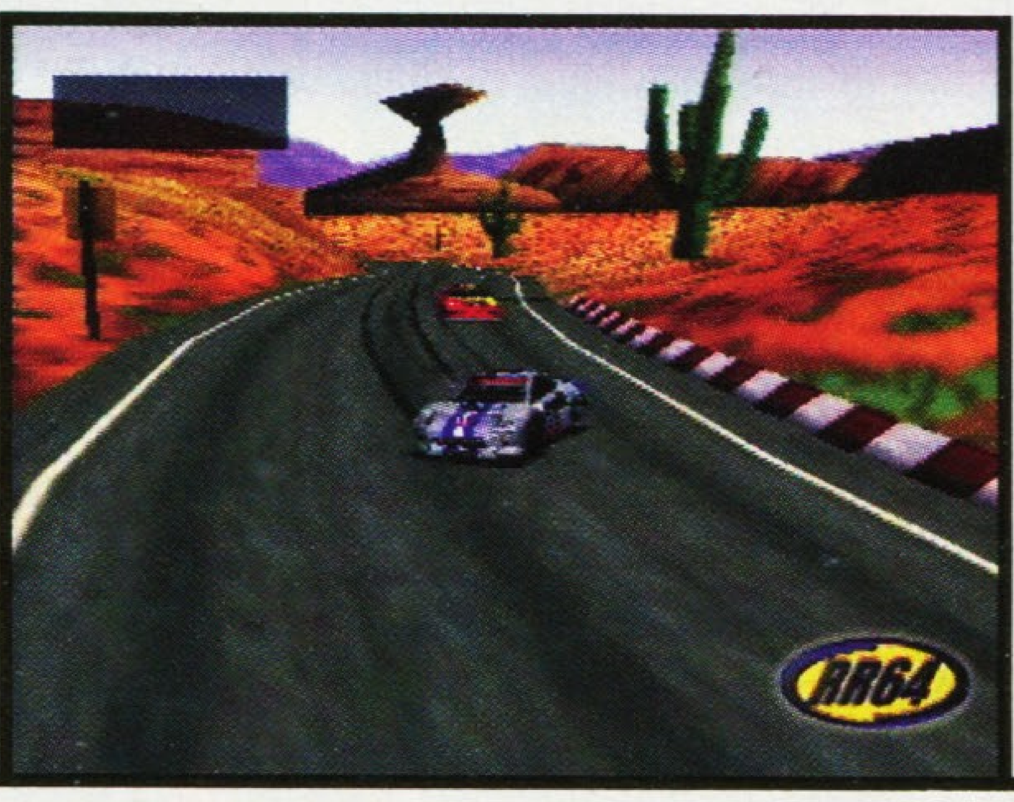


DERRAPANDO EL AUTO



Esta es una excelente técnica para ganar fácilmente, aunque sólo te recomendamos que hagas uso de ella en las curvas demasiado cerradas o en una serie de pequeñas curvas (que en verdad son una verdadera molestia). Al aproximarte a una curva, coloca el control en la dirección que vayas a dar vuelta, suelta el acelerador por un par de segundos, y cuando te encuentres en el centro de la pista dando la vuelta, acelera nuevamente para ocasionar que el auto se derrape dando una vuelta más cerrada. Si dejas el control hacia el mismo punto en el que iniciaste la vuelta con el acelerador persionado, el auto se seguirá derrapando, y si lo que deseas es detener esta acción existen 2 métodos. El primero consiste en que cuando comiences a salir de la curva, muevas el control en dirección contraria para estabilizar el auto; en el segundo caso, al salir de la curva, debes bombear el acelerador para corregir la trayectoria del auto. Estos métodos se pueden combinar para estabilizar cualquier auto, pero debes recordar que entre mayor agarre tenga el vehículo, más difícil será hacerlo derrapar sin embargo será más fácil estabilizarlo al derraparlo, caso contrario si el auto carece de agarre.





CAR ATTACK



Como ya lo mencionamos, en esta opción es en donde puedes competir para obtener nuevos carros para tu colección. Pero lo importante por ahora es cómo hacer para obtener nuevos autos fácilmente. Aquí te damos una lista para que los obtengas a todos de una manera menos difícil.





Esta es una tabla sencilla para indicar con qué auto puedes ganarle a los siguientes contrincantes.

Auto a Ganar	Auto indicado
RT Pink Mappy	RT Soulvalou
RT Blue Mappy	"
Galaga RT Prid's	"
Galaga RT Carrot	"
RT Bosconian	Galaga RT Carrot
RT Nebulasray	"
RT Xervious Red	"
RT Xervious Green	"
Dig Racing Team	"
Micro Mouse Mappy	Dig Racing Team
13th Racing Kid	Micro Mouse Mappy
White Angel	13th Racing Kid
Digipen Racing	White Angel
Assoluto Infinito	"
Age Solo Supernova	"
Atomic Purple	Assoluto Infinito
Extreme Green	Atomic Purple
Terrazi Terrific	"
Lizard Nightmare	???

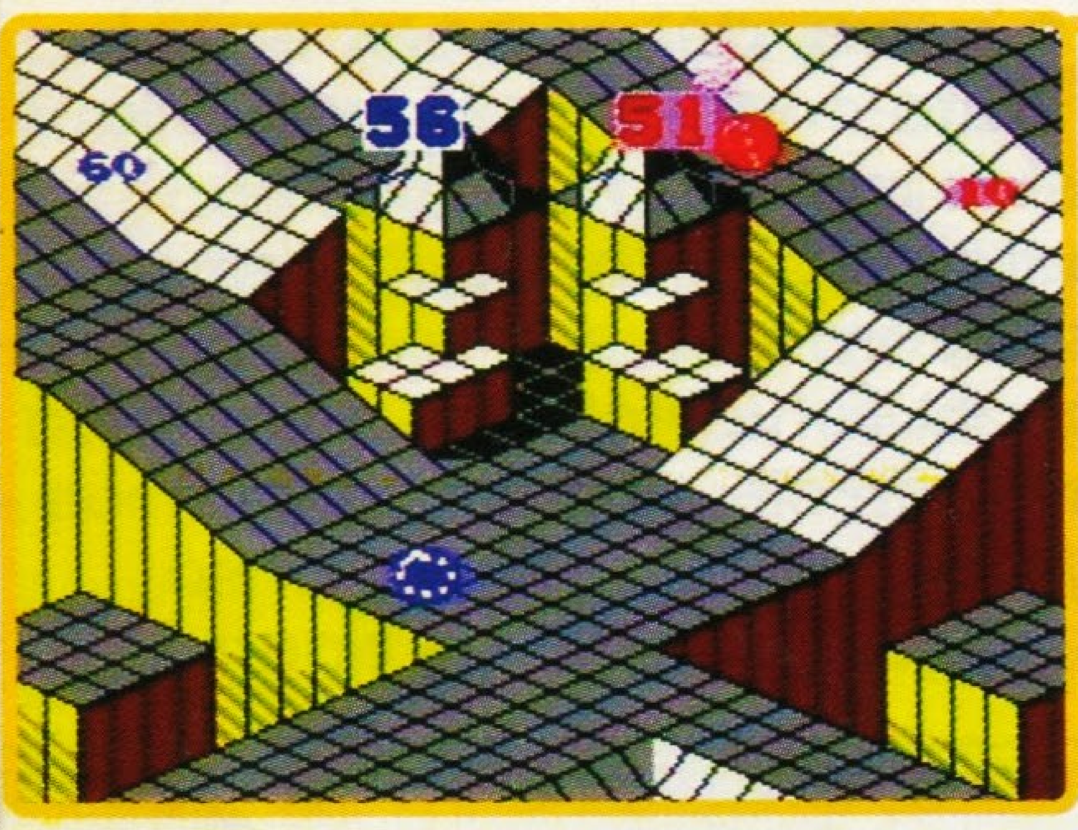
Esperamos que estos Tips sean de gran ayuda para que termines satisfactoriamente Ridge Racer 64, aunque déjanos decirte que aún con los consejos y técnicas que aquí te damos, es todo un reto que logres el 100% del juego, necesitarás además de grandes habilidades y destreza, mucha, pero mucha paciencia. ¡Suerte!

Nintendo MUSEO

MARBLE MADNESS

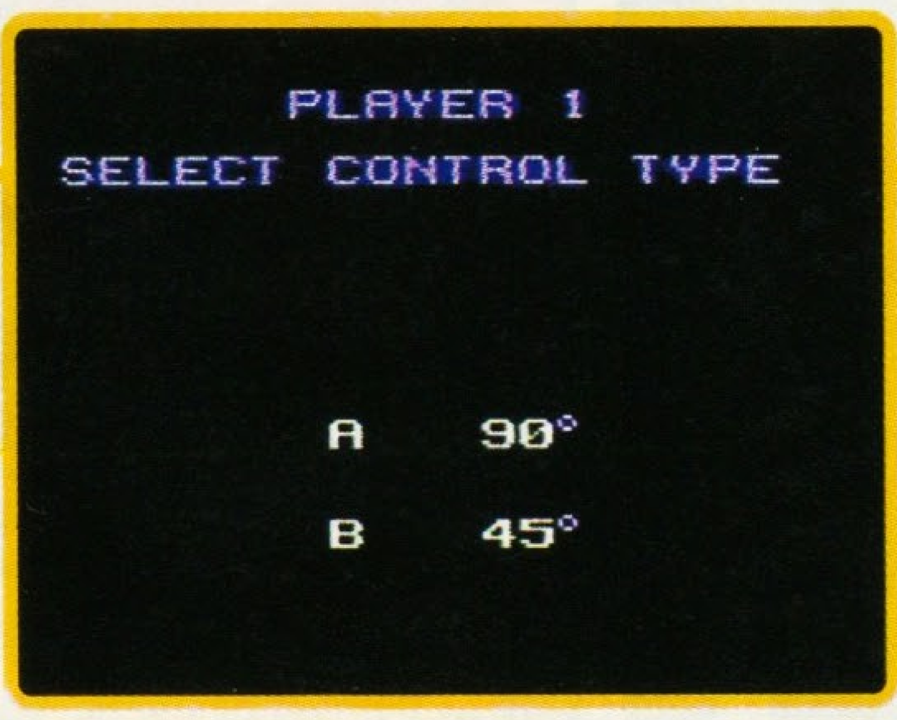
1984 Tengen

La mayoría de los videojuegos tienen como principal tema los disparos, las aventuras y deportes entre otros. También hay de carreras, con automóviles veloces y aerodinámicos; pero ahora veremos un título de carreras bastante fuera de lo común y que nos impresionó en el momento en que salió al mercado por sus gráficos y diversión.



Marble Madness quiere decir algo así como "Locura de Canicas" y justamente eso es: un videojuego que tiene la emoción de las carreras y la diversión de las canicas con un toque que sólo podemos ver en los videojuegos. Milton Bradley lanzó muchos títulos con su estilo de diversión y competencia, pero no hay otro como éste, veamos más de cerca a qué nos referimos. No tiene historia, no hay personajes ni princesas que rescatar· solamente tenemos un par de canicas de colores Azul y Rojo que tratan de recorrer las más locas pistas antes de que su tiempo se termine.





Antes de inicar un juego, podías introducir tu nombre para que luego quedara grabado en los récords. También elegías el tipo de control.

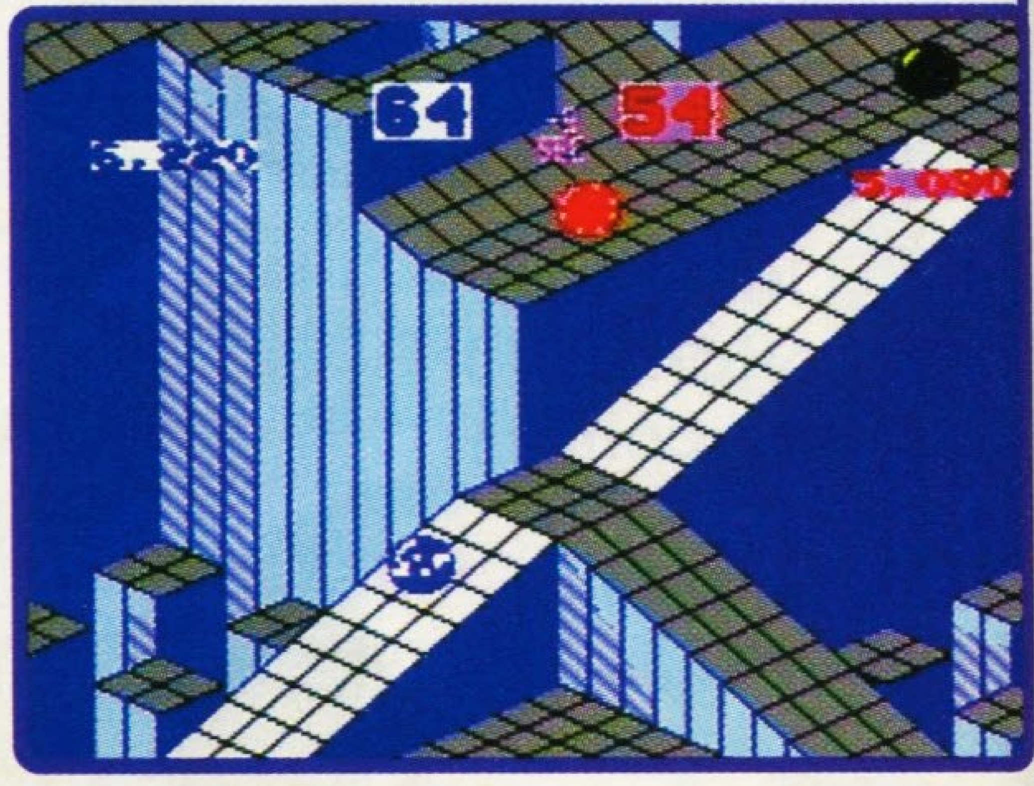
El juego contaba con 6 pistas para competir, cuando jugaban dobles, el que fuera más adelantado jalaba al otro, quitándole tiempo.



El tiempo que te sobraba de la pista anterior, lo sumaban a la siguiente carrera.

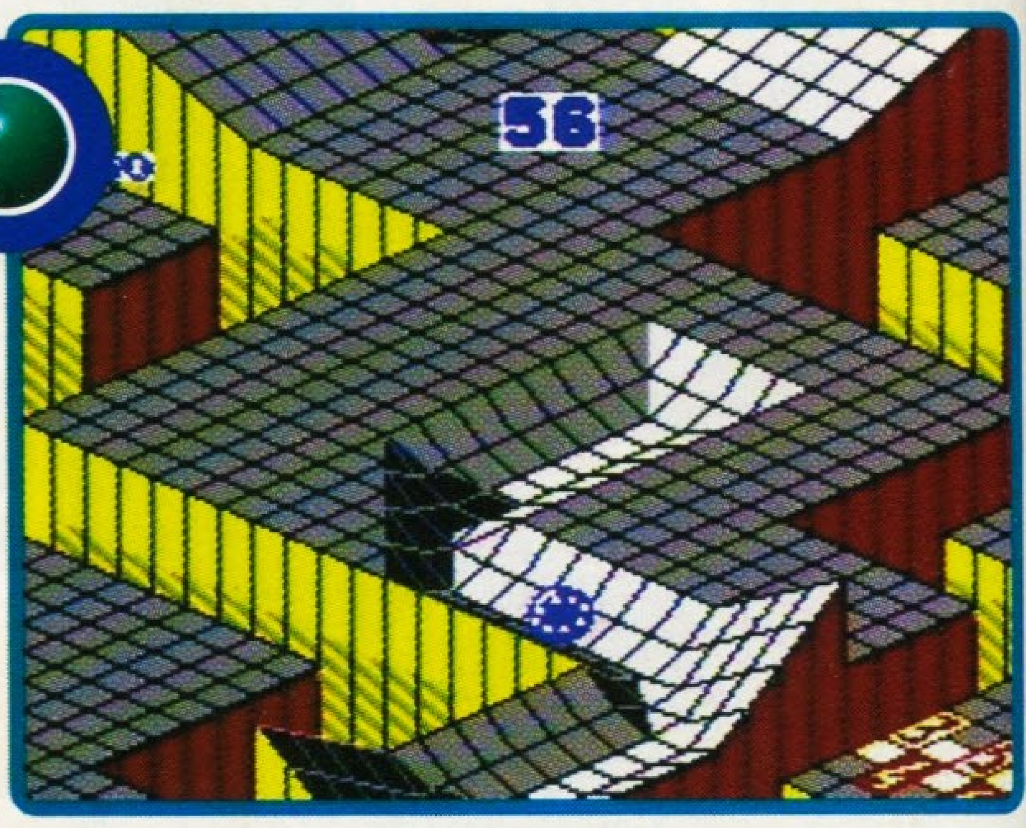
La manera de mover tu canica era con estilo de 45° (grados) o bien de 90° Nos referimos a que cuando tú presionabas abajo en 45° era como presionar diagonal abajo-izquierda; es decir como si pusieras el Control Pad en diagonal para jugar. En 90° las flechas indicaban la trayectoria de la canica como tal: abajo=abajo, derecha=derecha.

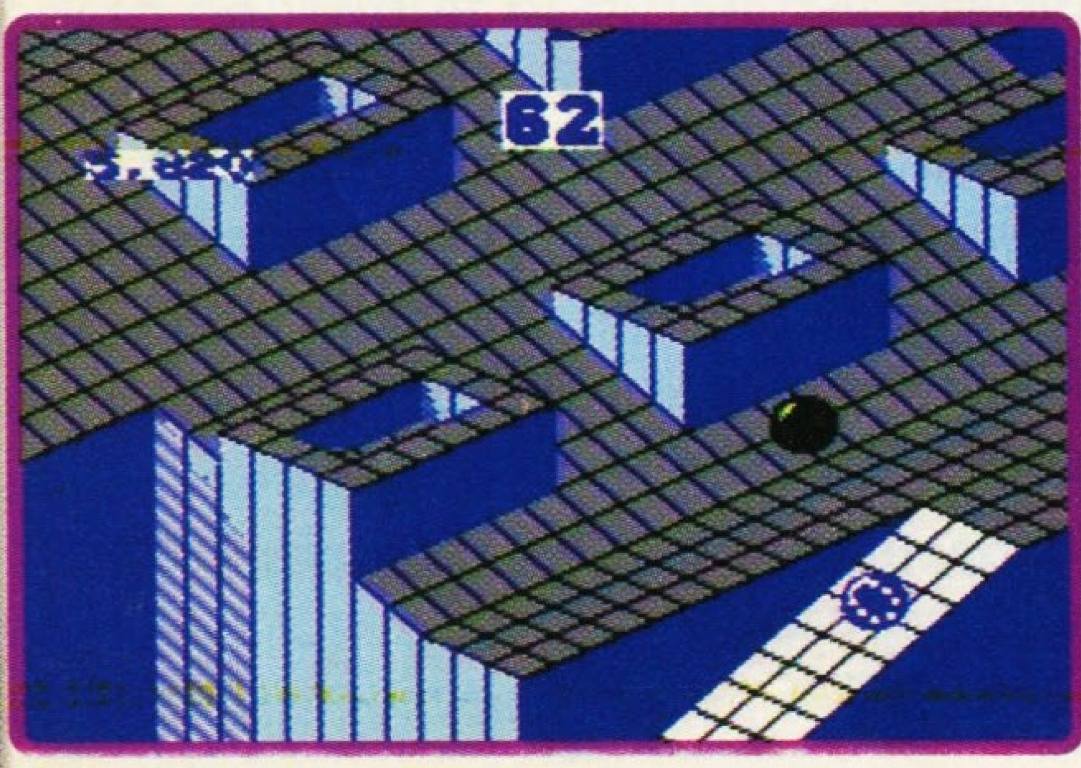
La maniobrabilidad parece complicada, pero no era así. Los mundos en los que corrías tu canica eran en tercera dimensión, como unos inicios de un mundo en tiempo real. Así que olvidabas lo complicado de 45° y 90° al empezar a jugar.

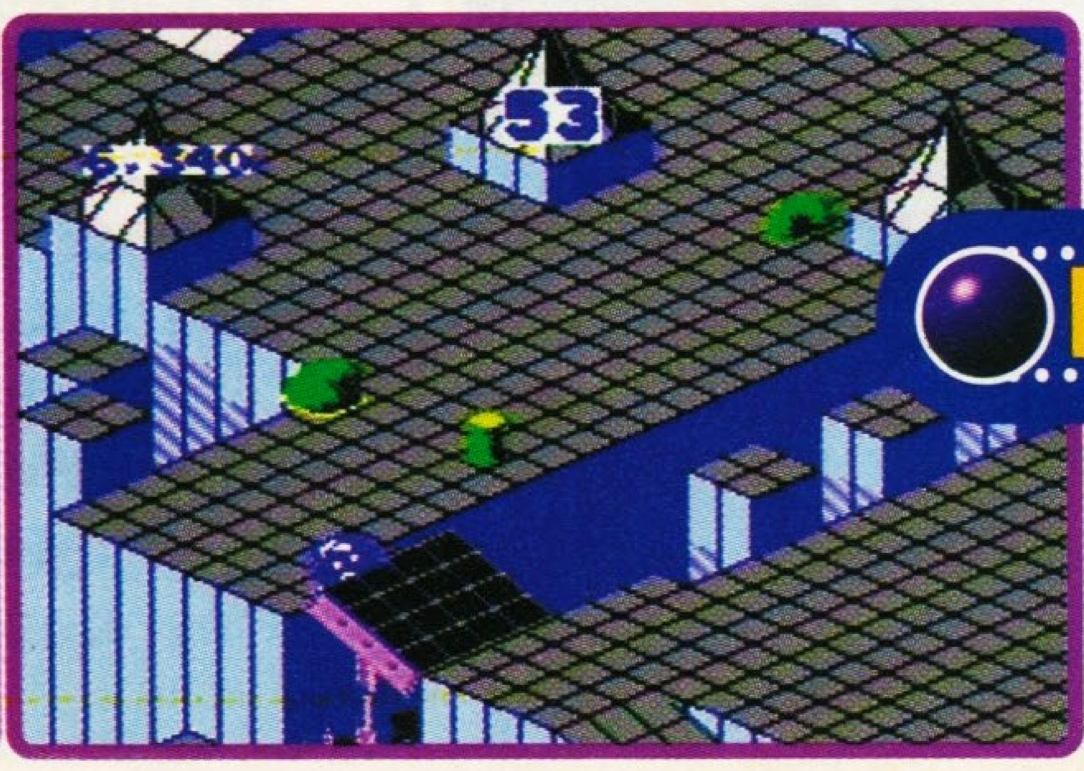


Practice Race

Aquí no había mucho problema, sólo debías de mantener el control y maniobrar en las curvas.

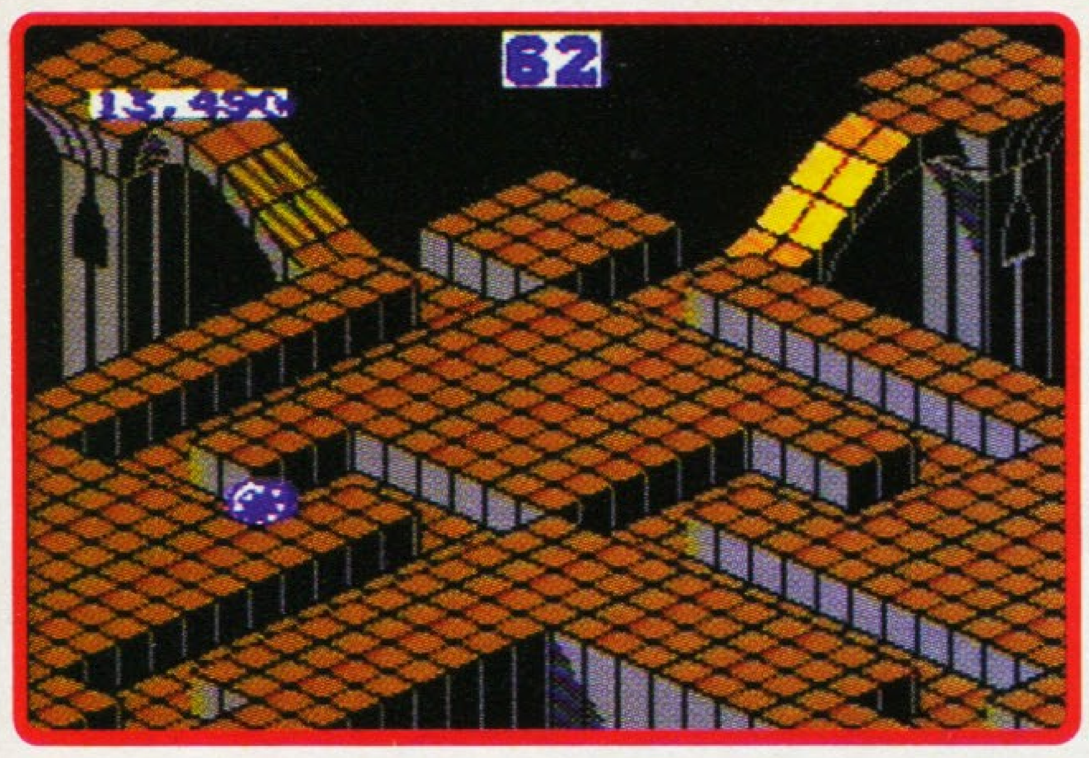


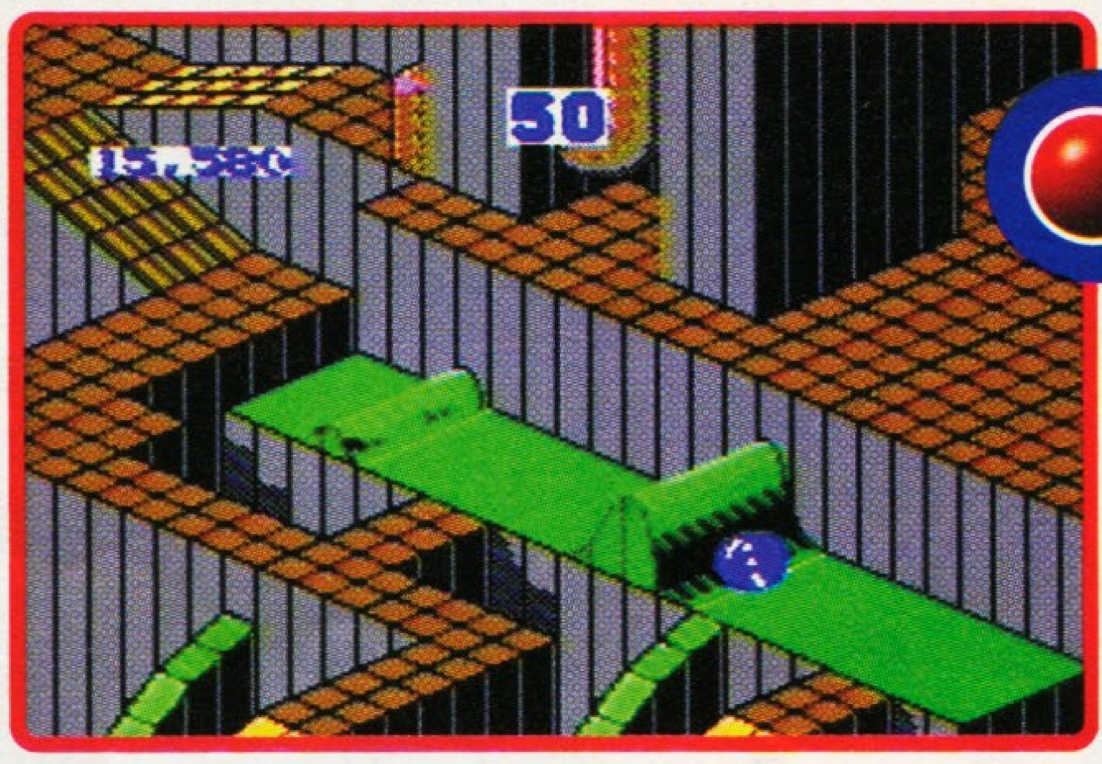




BegginerRace

La canica negra no te permitía el paso, así que debías burlarla. Había todo tipo de obstáculos y enemigos.



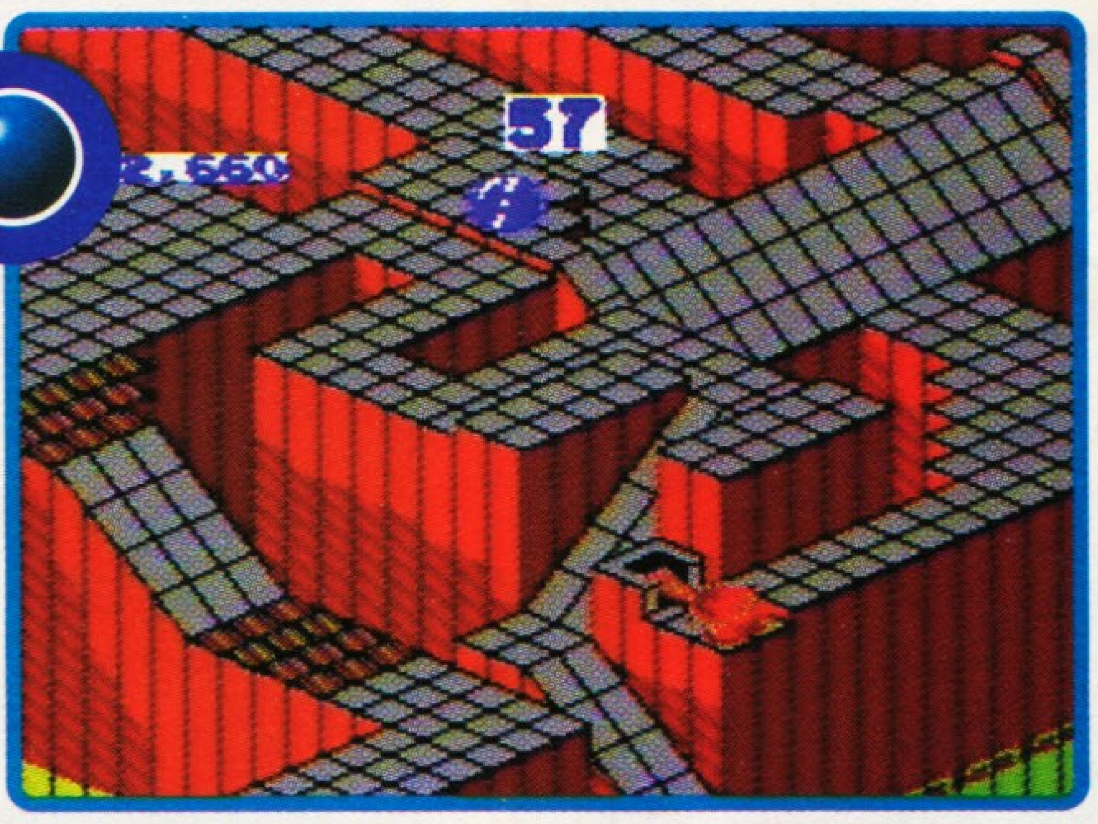


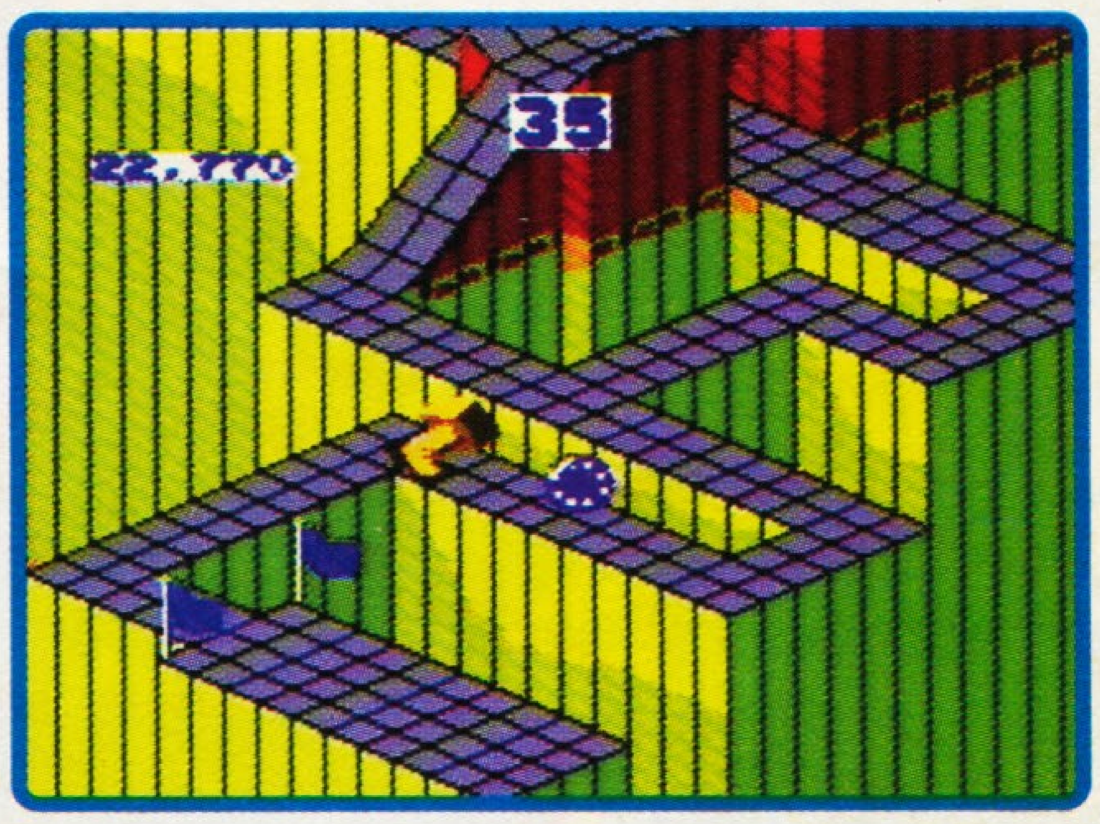
Intermediate Race

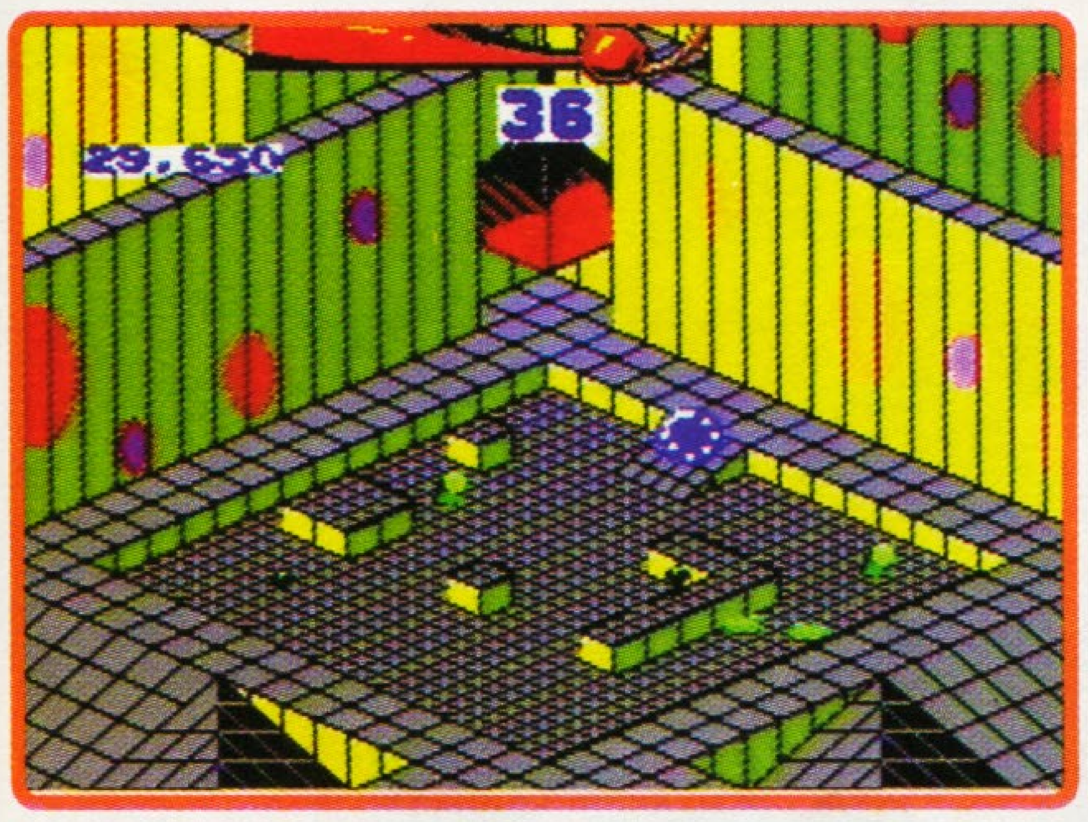
Aquí los caminos eran más complicados. También el terreno cambiaba para mayor dificultad, tenías que medir tus movimientos muy bien.

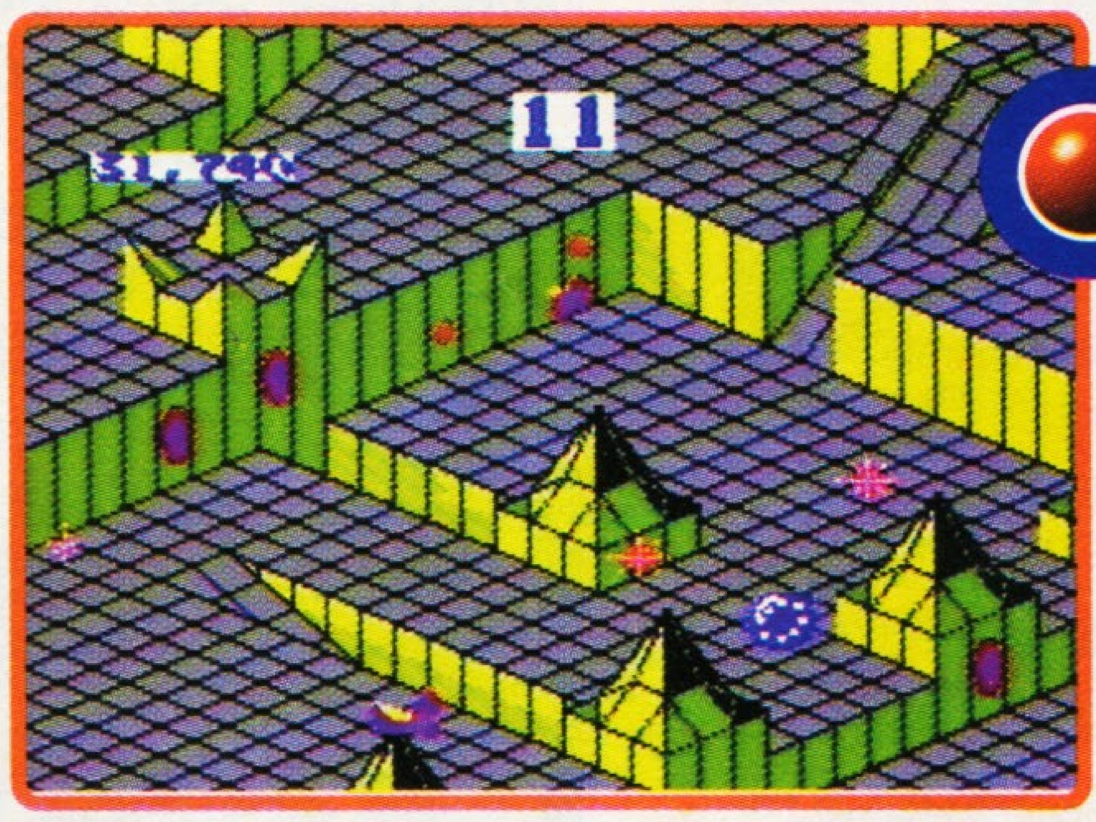
Aerial Race

¡Aquí las cosas se ponían más divertidas pues no había mucho de dónde agarrarse! Aunque la cosa tenía que ser rápida, los diferentes elementos del juego te obligaban a esperar el mejor momento.







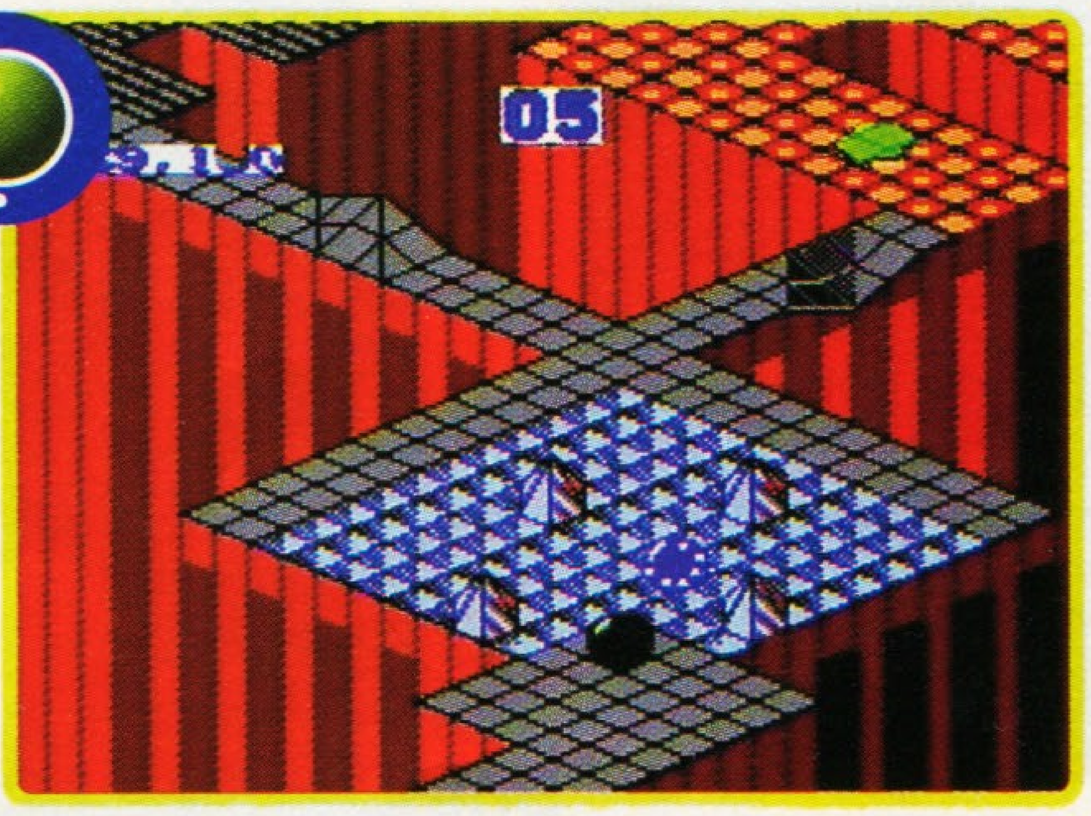


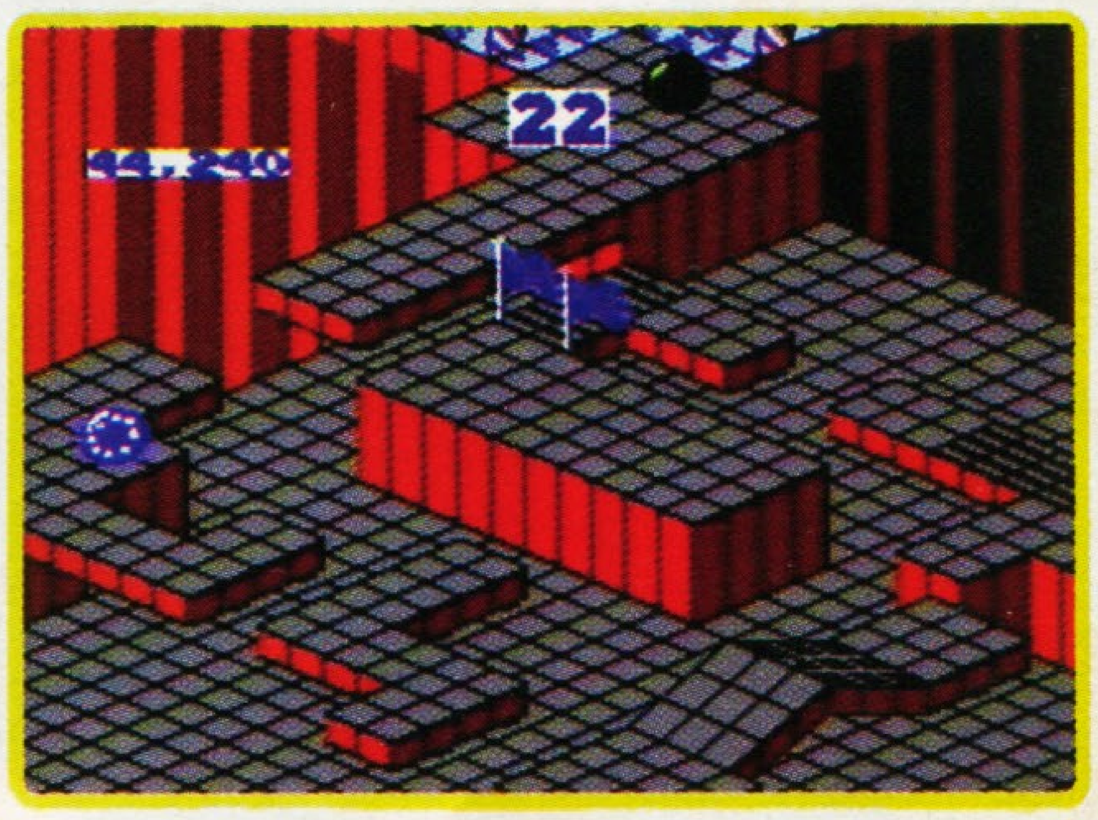
Silly Race

Esta pista cambiaba todo punto de vista, pues contrariamente a lo que llevabas recorrido, aquí la dirección era hacia arriba. También había una zona donde veías canicas negras y partes de la pista muy pequeñas.

Ultimate Race

La última pista era un desafío a tu control, las cosas volvían a la normalidad, pero con muchos peligros y poco tiempo. El tramo final consistía en un camino que desaparecía por secciones y debías hacerlo muy rápido, pero con cuidado.









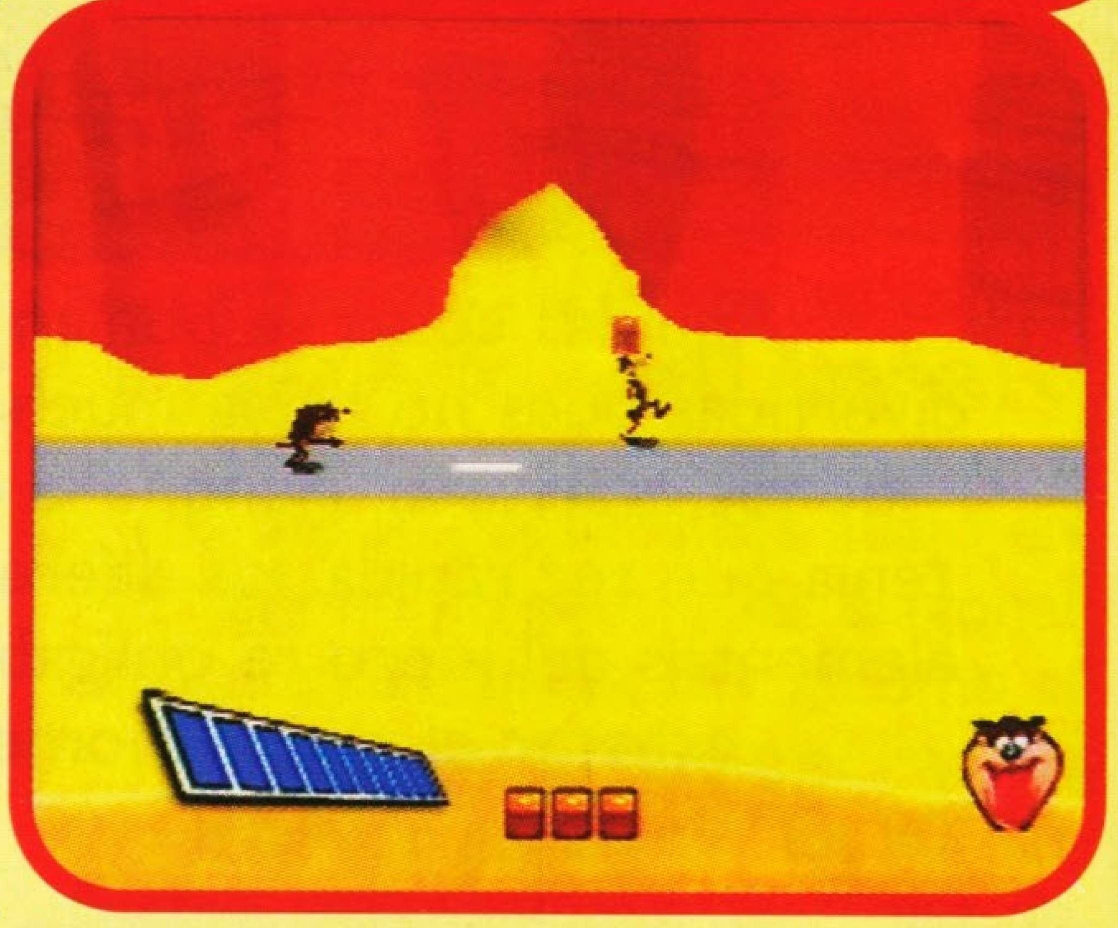
Al final podías ver cómo tus esfuerzos eran premiados, aunque era muy sencilla, ¡la pantalla de felicitaciones estaba llena de canicas felices! También aparecía tu nombre en los récords.

Marble Madness era un juego bastante divertido y molesto cuando no podías pasar una escena pero de juegos como éste, surgieron los más avanzados como los que tenemos hoy en día. La música era bastante buena y las gráficas muy padres para esa época.

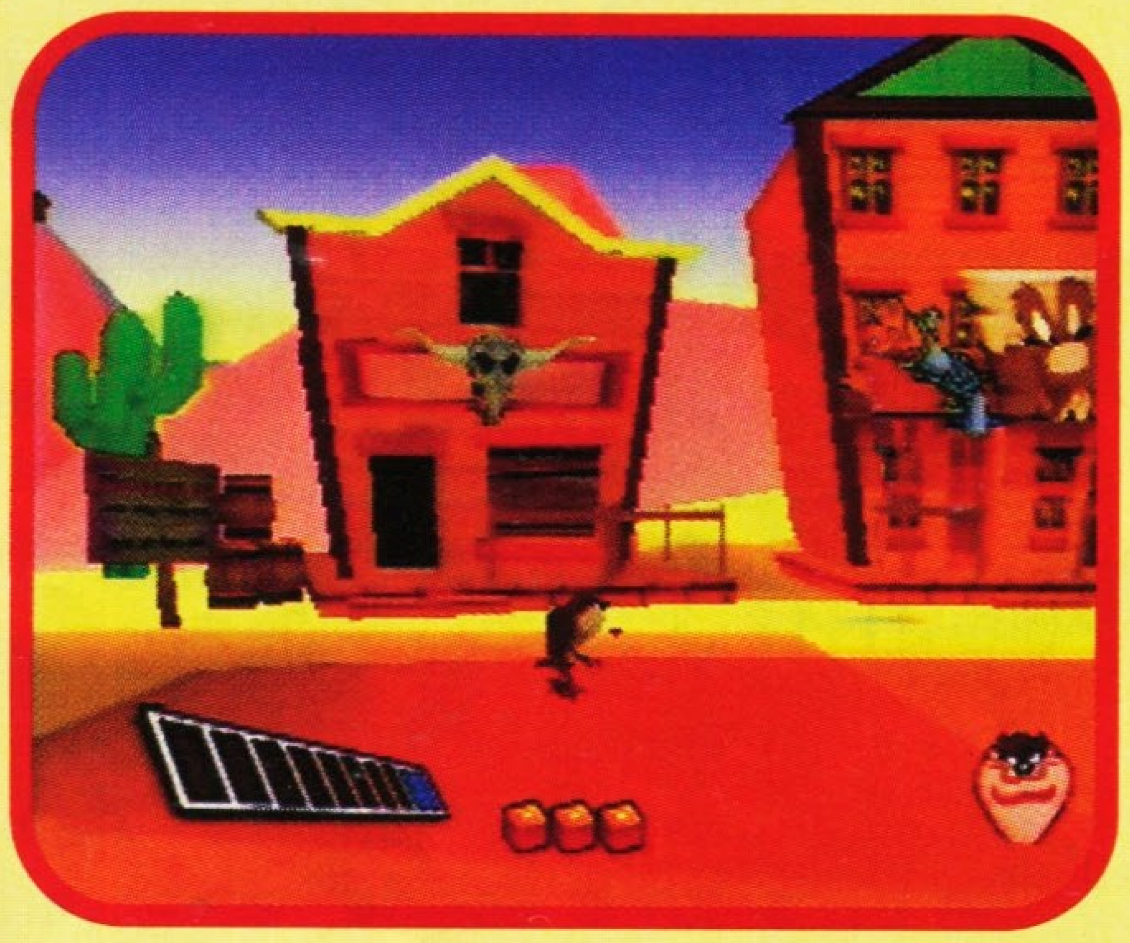
TAZ EXPRESS

- INFOGRAMES — Compañía
- Accesorio
- No. de Jugadores
- EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Clasificación
- Desarrollado por ZED TWO GAME DESIGN STUDIO
- 128 megabits — Memoria
- ACCION — Categoría
- Primavera 2000 — Fecha de Salida

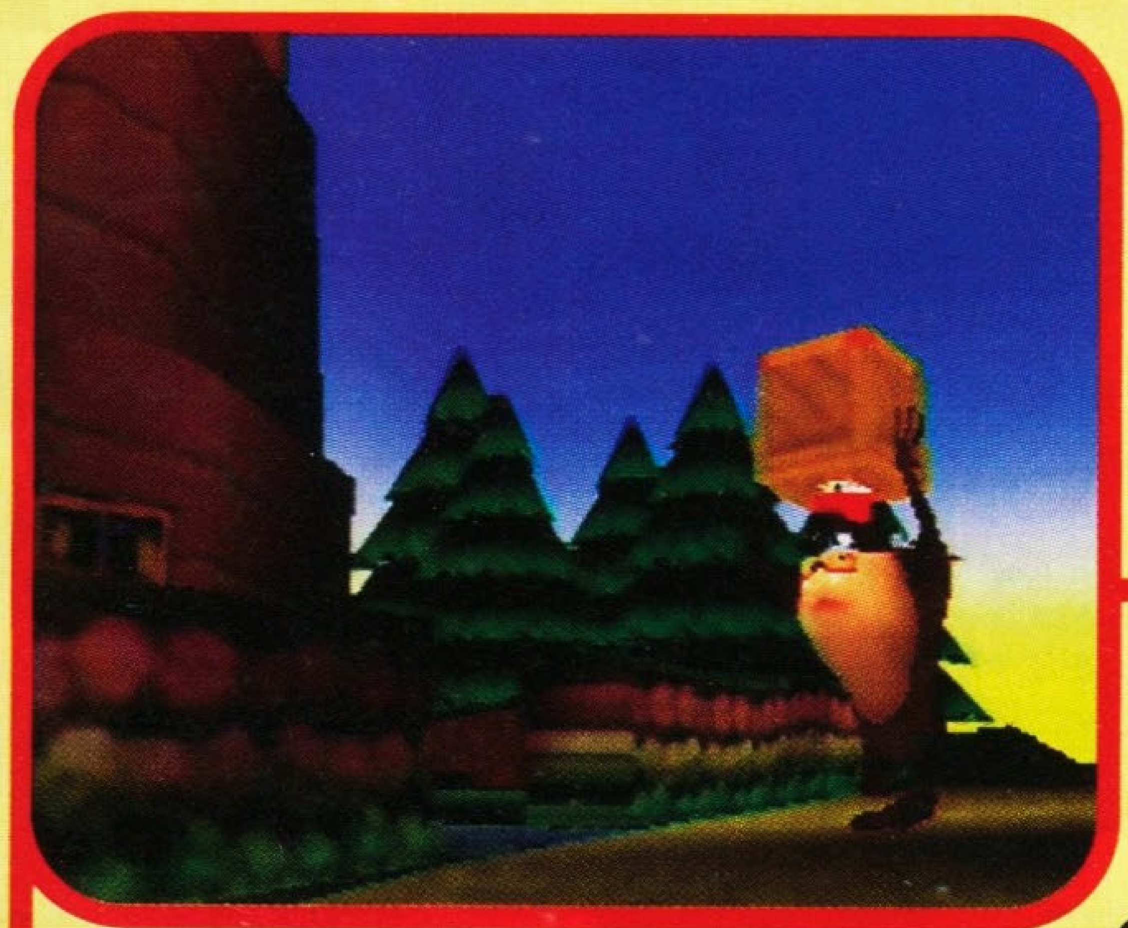


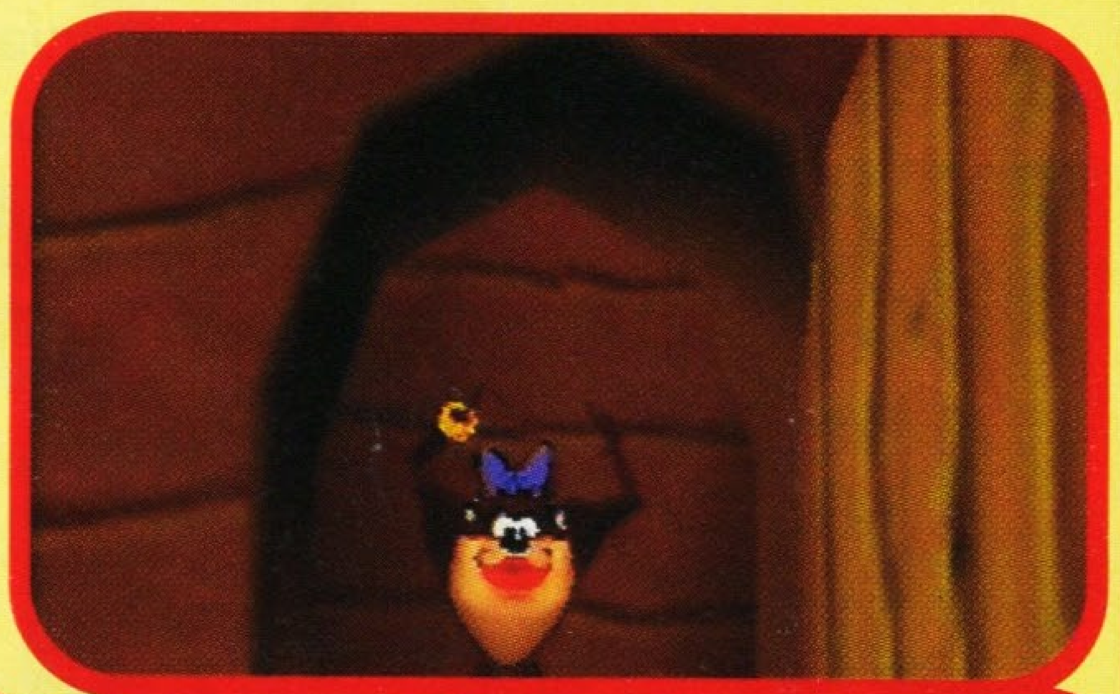


Varios de los personajes de la Warner Bros. están por llegar al N64, gracias a las negociaciones de esta empresa con Infogrames (Mission: Impossible) y el primero de ellos es el Demonio de Tasmania (o séase Taz), acompañado de algunos Looney Tunes conocidos, como el marciano Marvin, She-Devil y Willy E. Coyote, entre otros, en una loca aventura llamada Taz Express para el sistema de 64 bits de Nintendo. Por fortuna conseguimos un prototipo de este título, que no tarda en salir, y aquí te platicamos un poco de lo que será.



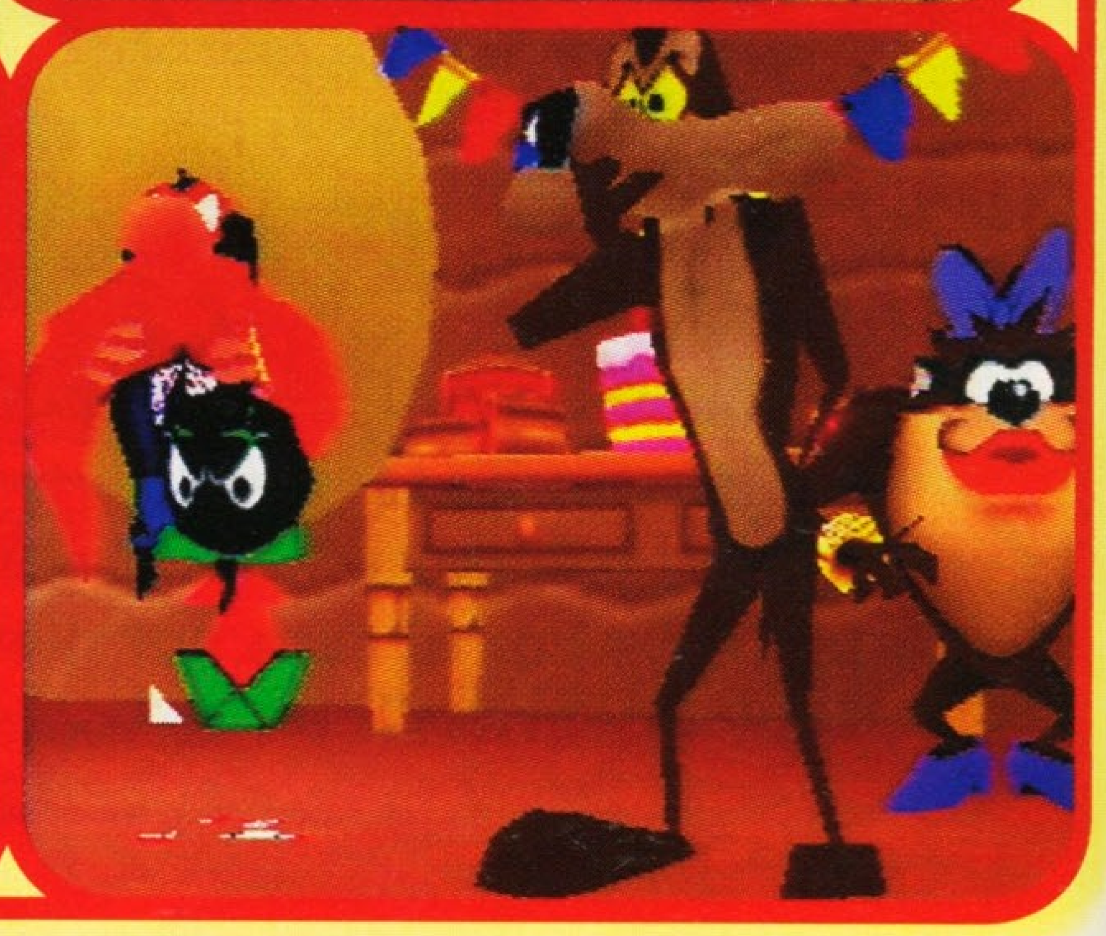






La historia comienza cuando She-Devil se harta de que Taz esté echando la flojera profesionalmente en su casa, así que le exige al Demonio de Tasmania que consiga un trabajo y él lo obtiene en Tasmanian Express, una compañía que se dedica a dar servicios de mensajería. Este es, aparentemente, un trabajo sencillo, sin embargo, debido al bajo coeficiente del protagonista, este trabajo se convierte en algo más difícil de lo que pudiera ser.





Con Taz Express tenemos un juego totalmente en 3D, con la movilidad parecida a la de Super Mario 64, pero con algunas diferencias, claro está. El objetivo de Taz es entregar los paquetes (que todos son cajas) en las puertas de los dueños







correspondientes, pero esto no es fácil ya que hay muchos obstáculos qué sortear y enemigos que tratarán de destruír el paquete. Cuando el paquete es destruído, es como si le quitaran una vida a Taz.

Durante el juego escucharás todo el tiempo los sonidos típicos que emite Taz, como los gruñidos y las trompetillas con la lengua.



Para que a Taz no le cueste trabajo, tiene varios movimientos que sólo puede ejecutar si no está cargando el paquete. Podrá saltar y comerse todo lo que sea comida y a veces hasta más, pero el movimiento





clasico es el remolino y para ejecutarlo tienes que encarrerarte y cuando se llene una barra, aparecerá una indicación para que sepas que ya puedes hacer destrozos por todas partes. Este último movimiento es muy útil para abrirte paso entre montañas y llegar a áreas diferentes de la escena y también, por supuesto, para deshacerte de algunas molestias.



Para mantener a salvo el paquete, podrás dejarlo en algunos puntos específicos, en unos, una cubierta de metal protegerá al paquete y en otros lo reconstruirán. La ventaja de dejar los paquetes en esos puntos es que puedes abrirte paso o conocer la ruta a la casa y después avanzar seguramente con el encargo.





Infogrames prometió también un modo de multiplayer y aunque no lo pudimos ver en acción, si se incluye, será una buena alternativa para incrementar la diversión.



La variedad de escenas es tremenda, al igual que la dificultad. En total te encontrarás con más de 30 escenarios, sin



incluir los escondidos, que son como bonus stages en donde podrás nadar, patinar y volar en un cohete



muy al estilo de Pilot Wings. En estos escenarios ocultos tienes que juntar letras para formar el



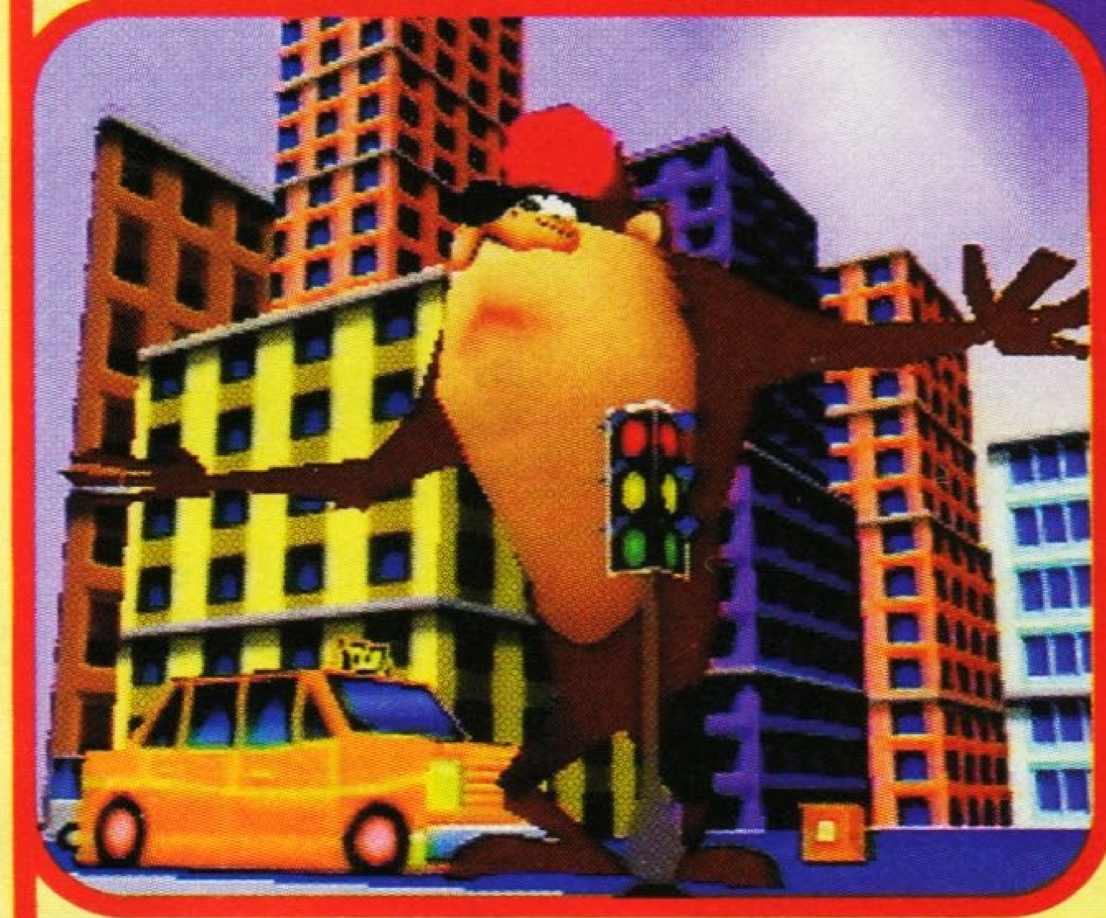
nombre de algún Looney Tune y si lo consigues, obtendrás una medalla, de la cual desconocemos su uso. Lo que tendrás que hacer en cada escena varía, ya que en unas necesitarás habilidad manual para contolar a Taz a gran velocidad y en otra te ayudará la habilidad mental para resolver algunos acertijos.



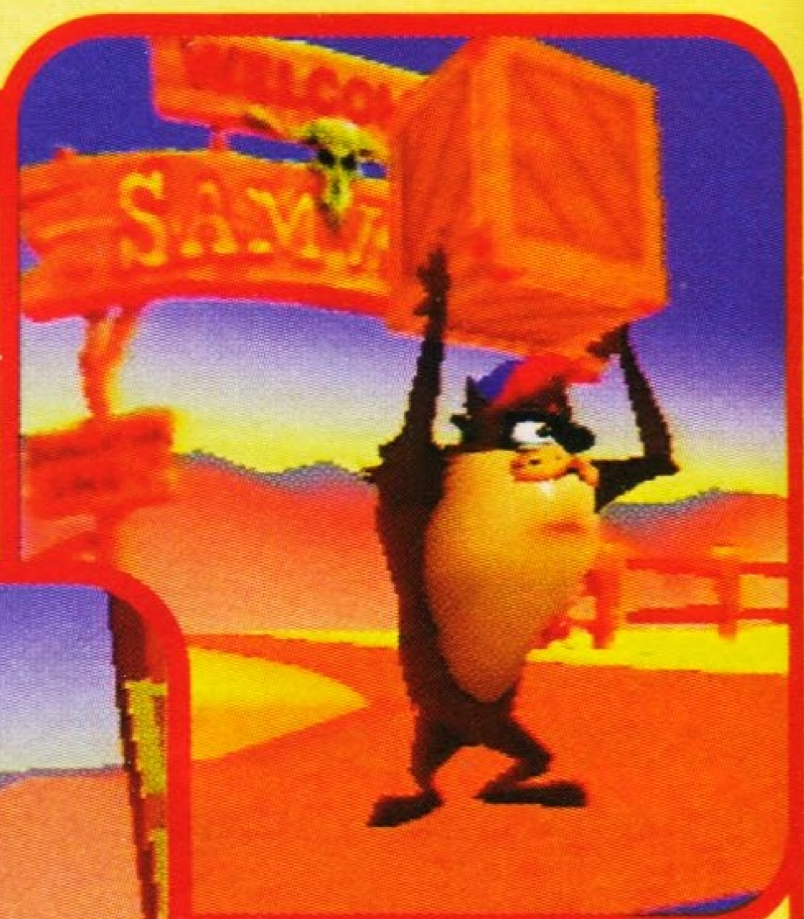
Todas las escenas están loquísimas, por ejemplo ésta, en donde primero Taz tendrá que



esquivar a los malos conductores de una enorme



ciudad y al terminar ese stage, Marvin el marciano disparará un rayo agigantador sobre Taz y la siguiente escena será la misma, con la diferencia de que el tasmaniano será 30 metros más grande.



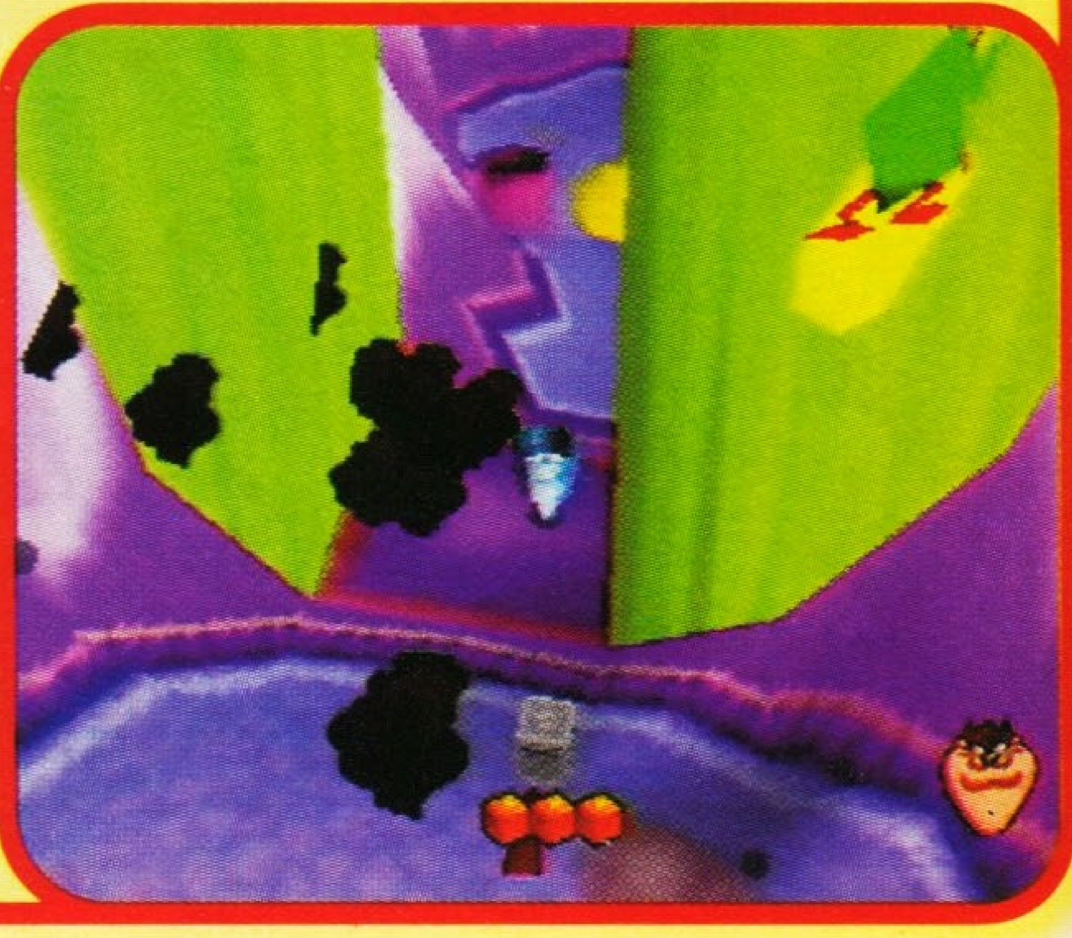
También te encontrarás con varios cinemas display entre escena y escena para



darle variedad al juego.



Si el prototipo de Taz Express apareciera tal cual a la venta, no lo recomendaríamos para nada, ya que la movilidad es bastante mala, la diversión no es muy alta, los gráficos están medio feos y sólo tiene un tema musical para todo el juego. Por fortuna, estamos seguros que Infogrames está trabajando duro para mejorar esos detalles y el resultado final será un título bastante entretenido.



a fondo



Para todos los amantes de la animación japonesa, te presentamos un lanzamiento internacional que en verdad está de película. Todo aquel que se haga llamar OTAKU sabrá muy bien a lo que nos referimos, sin embargo, este excelente título que hace una semblanza a la serie de animación de Neo Genesis Evangelion, sólo fue lanzado en Japón por lo que hay extremadamente pocas posibilidades de que este llegue hasta nuestro continente. Sin embargo, aquí te lo presentamos para que veas que sí se pueden hacer cosas extraordinariamente buenas por parte de los licenciatarios.

NEON GENESIS EVANGELION

BANDAI
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
BANDAI

256 megabits
Memoria

ACCION DESTREZA
Categoría

Diciembre 2000
Fecha de Salida



Para comenzar te comentamos que este juego en verdad no tiene igual, gracias a los 256 Megas almacenados en el cartucho, el juego cuenta con muchísimos cinemas, desde el intro hasta al terminar cada misión y obviamente el final, todos ellos en animación, además de que TODOS cuentan con DIALOGOS (a parte de los subtítulos) con los actores de la animación original (en japonés obviamente). Aunque no es realmente novedad que un juego cuente con tantas voces a demás de cinemas (Resident Evil 2 es un buen ejemplo) es importante recalcar que es un factor de gran importancia para los fieles seguidores de la animación. Aparte de esto, Bandai le echó muchas ganas al hacer los modelos de los Eva al igual que los Angel junto con excelentes fondos por lo que los cinemas en tiempo real están a pedir de boca.

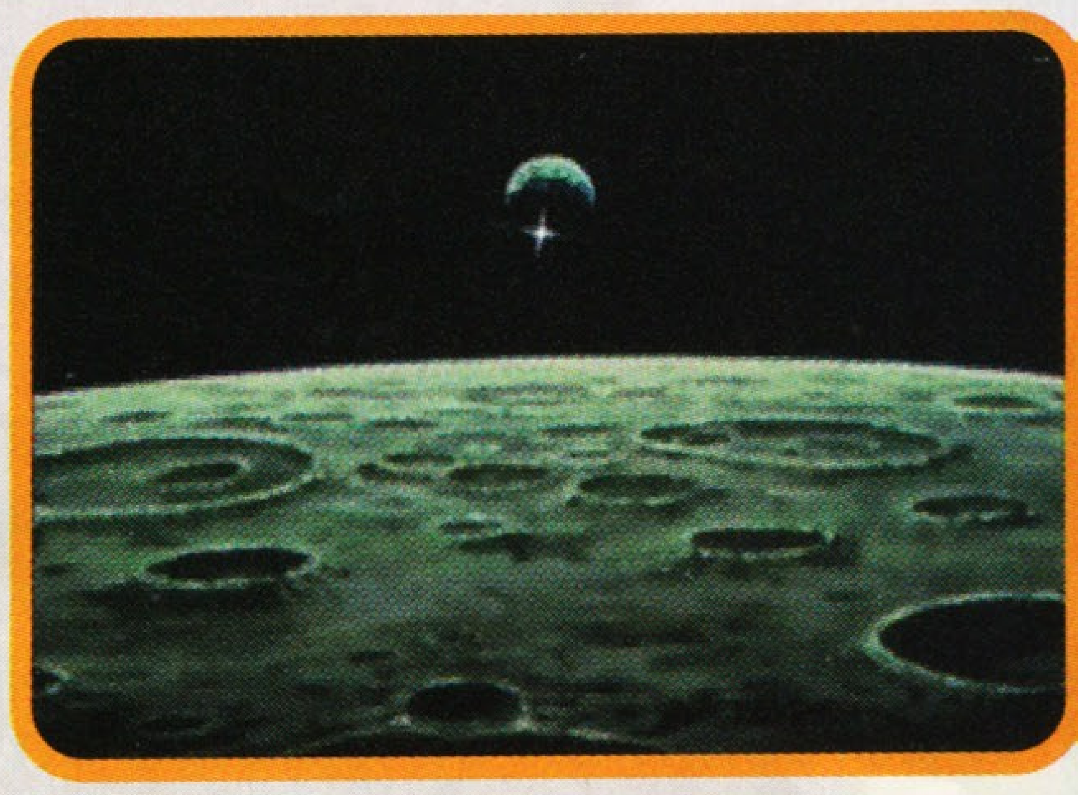








Historia:



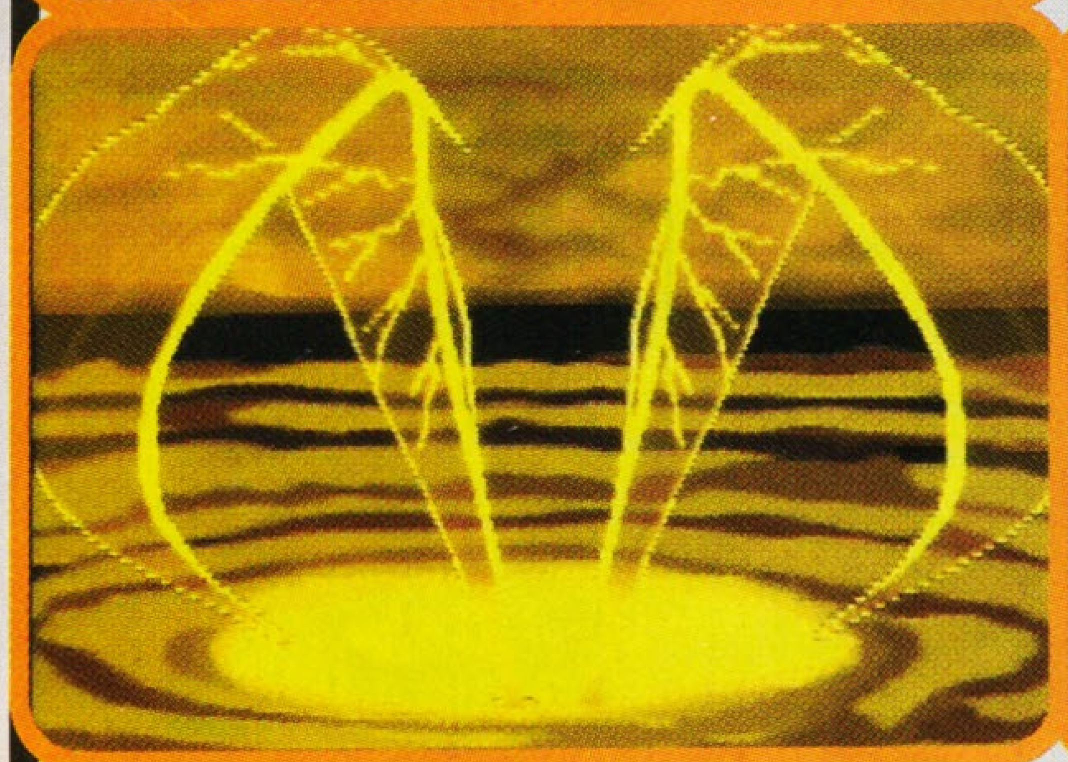


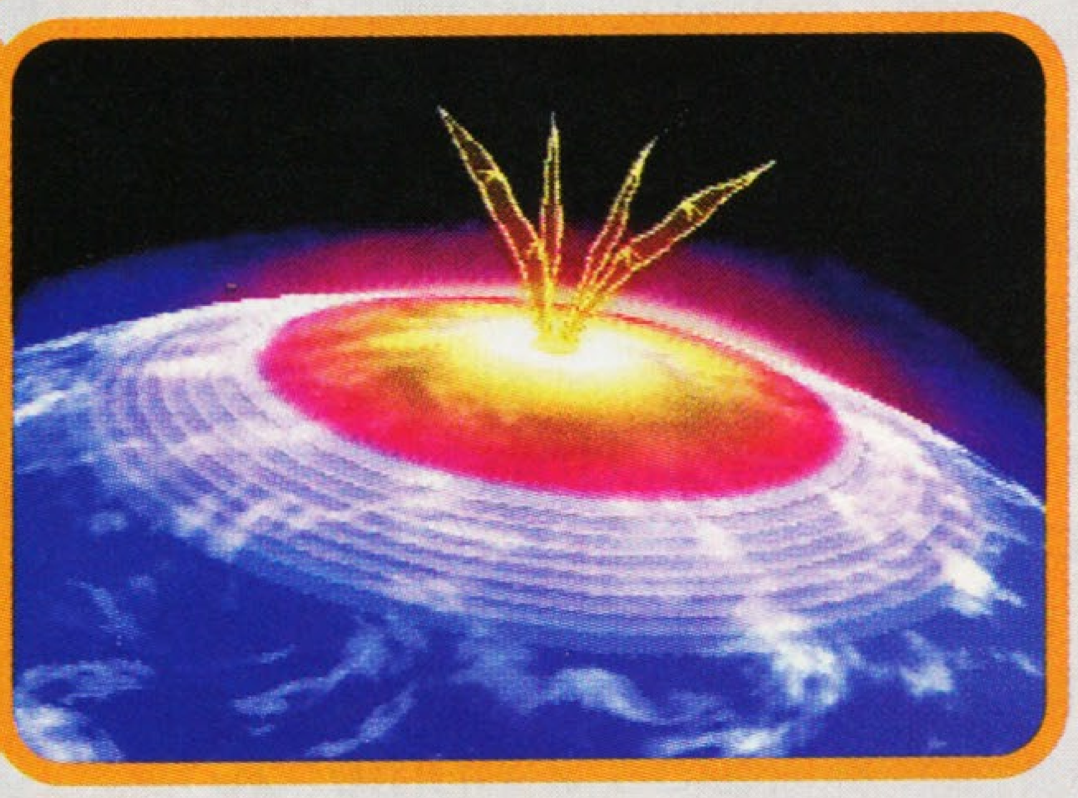
En un tiempo de crisis, un grupo de adolescentes han emergido de las cenizas para salvar al mundo. En un tiempo de caos, tres héroes luchan por salvar a la humanidad de los Angels. En un tiempo sin esperanza, ellos son nuestra única oportunidad para sobrevivir

Nos encontramos en el año 2015.

Los restos de la humanidad viven en ciudades subterráneas, una guerra mortal ha comenzado de los restos del planeta después del "Segundo Impacto" Por un lado están los misteriosos seres conocidos como Angels (Angeles); y por el otro, la agencia especial NERV junto con la última esperanza de la raza humana, los Evangelions. Piloteados por un equipo especial de jóvenes guerreros, estos gigantes humanoides bio-mecánicos son lo único que pueden hacerle frente a las fuerzas sobrenaturales del los Angels. La última batalla ha comenzado en Neo Genesis Evangelion. Gracias a la ingeniería bioquímica, estos Evangelions (o EVAs) son la única arma capaz de defendernos de los Angels. Sin embargo, necesitan ser controlados por pilotos, pero sólo ellos que nacieron 9 meses después del "Segundo Impacto" ya que sólo ellos tienen la posibilidad de enlazarse con los EVAs. Los Evangelions tienen su propia mente, aún cuando son controlados por lazos neurológicos con sus pilotos, por lo que es sabido que ocasionalmente los EVAs rompen los lazos con sus pilotos y actúan por sí mismos para defenderse contra ataques muy fuertes durante un combate.









Modo de Historia:



El juego en sí, es definitivamente indescriptible, tiene tantas variaciones como les fue posible programar tiene escenas de batalla cuerpo a cuerpo de los Eva contra los Angel, otras escenas de reacción en las que debes de presionar combinaciones en determinado tiempo, otras de resistencia ya que debes realizar ciertas acciones por determinados periodos, en fin, veamos más a fondo cada uno de ellos para que te des una mejor idea.





Misiones 1 & 2:

En estas misiones iniciales, Shinji deberá enfrentarse a los 2 primeros Angels (que en realidad son el 3 y el 4) en grandiosas batallas dentro de la ciudad. Aunque el control es de reacción un poco retardada, rápidamente te acostumbras a él. Controlando a Eva01, tienes diferentes acciones como: golpear defensa, correr utilizar un campo de fuerza o hacerle una llave a tu oponente. La mayoría de las acciones repercuten en un cinema en tiempo real bastante espectacular ya que siempre tratan de cambiar las cámaras para darle un enfoque mucho más dramático. Un punto importante es que al comenzar la batalla, el Eva01 está conectado con un cable para abastecerlo de energía,









sin embargo, cuando recibe un ataque que lo envíe al suelo, dicho cable se desconectará y sólo contarás con 5 minutos para terminar la batalla o quedarte sin pilas. Por otra parte, cada vez que conectas algún ataque, la compatibilidad entre el Shinji y el Eva01 se incrementa, por lo que tendrás la posibilidad de mejorar tus ataques. Obviamente cada vez que recibes algún ataque, esta compatibilidad demerita y nada qué decir cuando el cable de corriente se desconecta, te llega a bajar hasta un 30% de compatibilidad. Las diferencias entre estas 2 primeras misiones además de los Angels, es que en la primera, cuando eres vencido, el Eva01 entra en "frenzy" por lo que toma el control para vencer a su oponente; en la segunda misión, si te arrojan hacia un pequeño cerro, el enemigo se te aventará encima, por lo que Shinji activará un cuchillo para Eva01 con el que tus ataques serán mucho más fuertes.





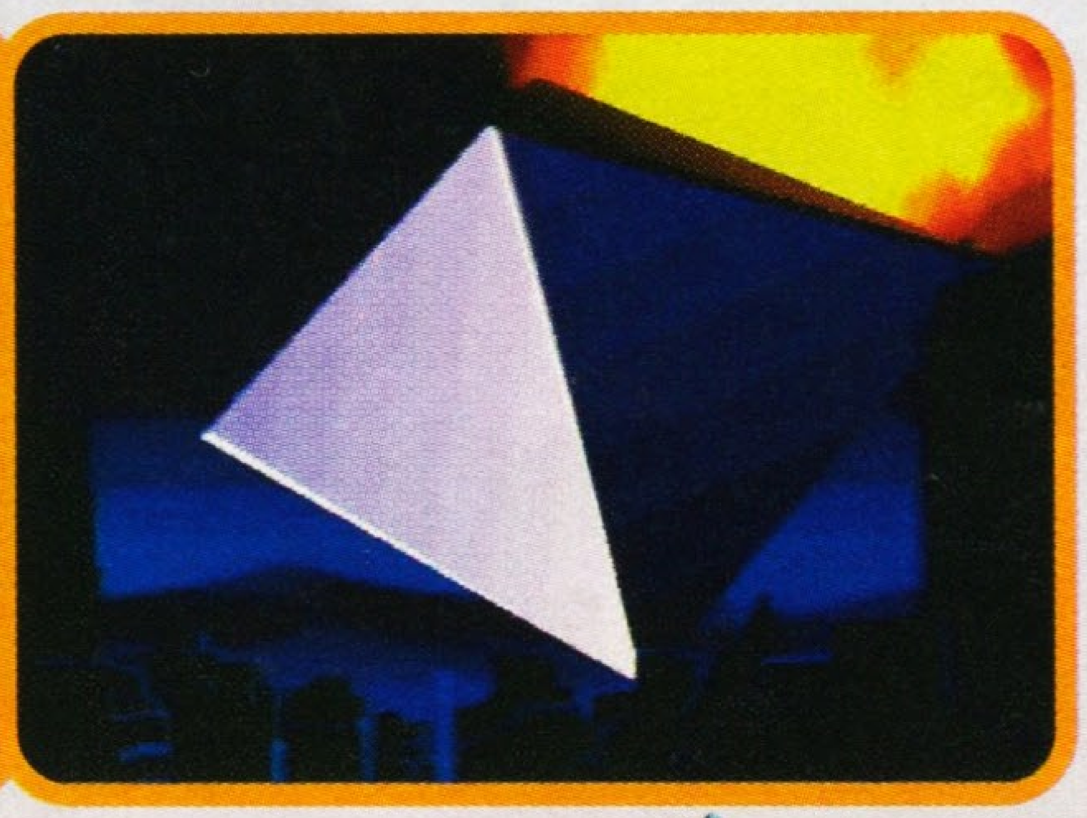


Misión 3:

Esta parte del juego es de reacción y relativamente sencilla. Este Angel esta llegando hasta Japón y es tan fuerte como un tanque. Su objetivo es el de consumir toda la energía eléctrica de Japón para así dejarlos inmunes, por lo que deberás hacer un tiro certero al si punto débil, el cual es su punto frontal. Solo deberás de enfocarlo correctamente hasta ajustar bien el cañón y fuego! El Angel caerá vencido.







Misión 4:



Esta misión es de pura resistencia. Una bomba deambulante se aproxima a gran velocidad a Japón cargando un explosivo que eliminaría toda la ciudad, por lo que debes de alcanzarlo antes de que llegue a su objetivo.
Y para alcanzarlo, deberás correr lo más rápido posible presionando 2 botones (esto nos trae memorias de las grandes competencias de carreras en la exitosa saga de Konami, Track & Field). Una vez que lo topes antes de que haga lo mismo que la bomba atómica en Hiroshima, una integrante de NERV se introducirá en el robot para desactivar la bomba,







sin embargo, a ella se le olvidaron en casa todos sus libros de passwords por lo que tendrás que estabilizar al robot para que nuestra amiga tenga la oportunidad de salvar a Japón (aún sin sus claves de Club Nintendo).

Misión 5:

Aquí viene la clásica escena de destreza, el 7o. Angel se ha dividido y trae consigo bastantes problemas para los habitantes de Japón por lo que Shinji y Asuka deberán trabajar en equipo realizando acciones simultáneas para vencer este gran obstáculo.





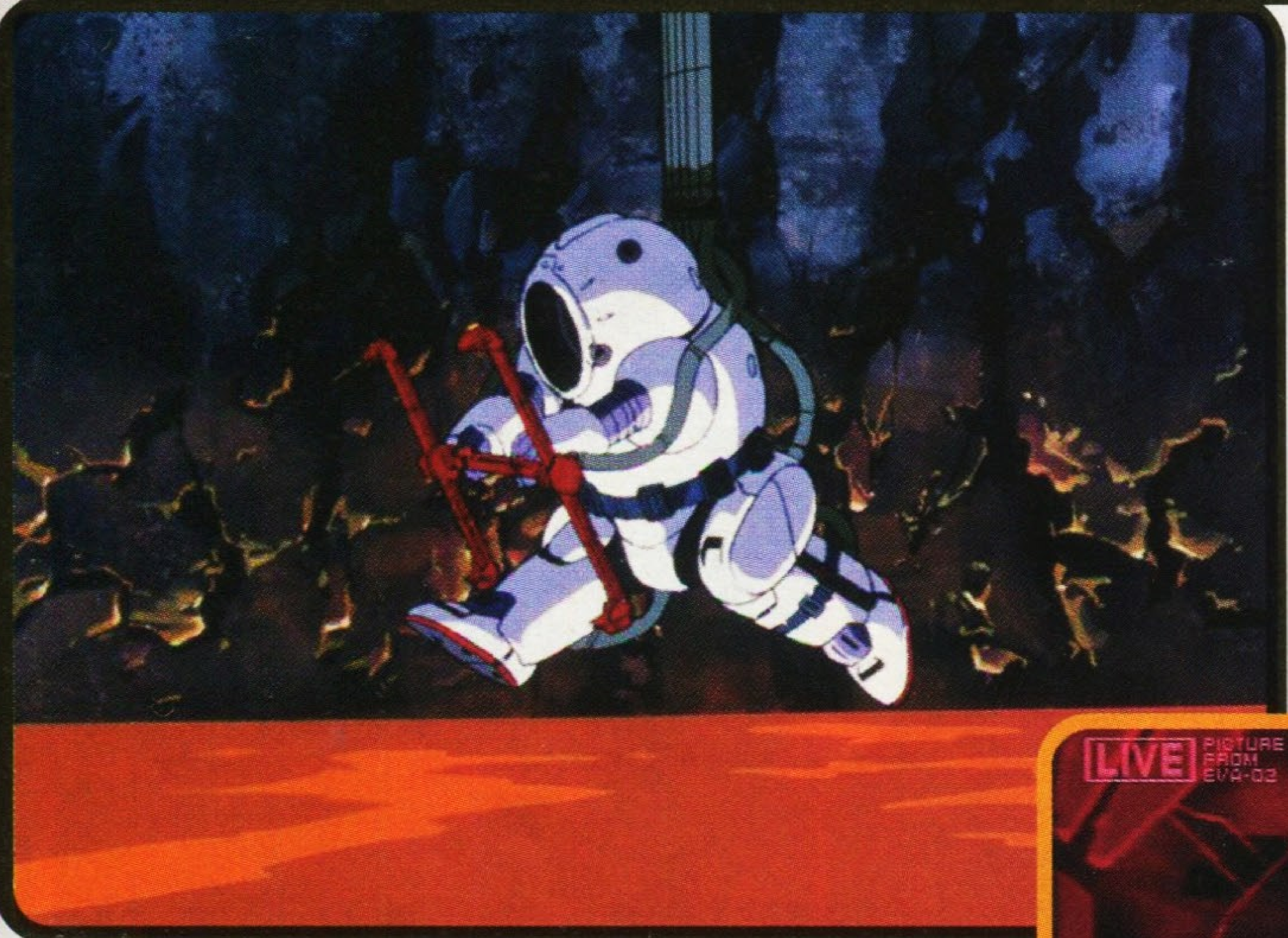


En determinado momento deberás marcar ciertas combinaciones de botones para seguir los movimientos de Asuka, sencillo, pero entre mayor sea la dificultad del juego, menos tiempo tendrás para marcar la secuencia.
De hecho tiene una opción para que practiques antes de entrar en la misión.





Misión 6:



En esta misión, Asuka debe sacar un embrión de un Angel antes de que éste despierte, desgraciadamente (para Asuka) el Angel despierta por lo que deberá hacerle frente en su propia guarida. Lo único que debes de tomar en cuenta es tener contacto visual con el Angel, así podrás atacarlo marcando una secuencia de botones, pero debes darte prisa o la presión acabará contigo. En verdad no es una de las misiones más difíciles, sin embargo la poca visibilidad le da algo de reto.





Misión 7:

Japón está nuevamente bajo gran peligro gracias a un nuevo Angel que está llegando a gran velocidad a la tierra. La única oportunidad que tiene NERV para detenerlo es que lo reciban los 3 EVAs justo antes de que llegue a la superficie del planeta. Los Evangelions deberán de llegar rápidamente a su punto de encuentro, así que deberán superar varios obstáculos y abrir la defensa del Angel para poder atacarlo y evitar que haga contacto con la tierra. En las primeras 3 acciones, debes acumular el equilibrio necesario para saltar obstáculos y al enfrentarte con el Angel, abrir su defensa para que Asuka pueda conectar un golpe certero.







Misión 8:

Meintras el EVA 3 estaba siendo transportado, éste recibió una descarga que lo ha despertado y ha tomado control absoluto de sus funciones, por lo que ahora ha comenzado a atacar al resto de los EVAs. La misión de Shinji es la de detener al EVA3 antes de que cause mayor destrucción. Esta parte del juego es otro enfrentamiento cuerpo a cuerpo (igual que las primeras 2 misiones) por lo que no hay mucho que decir más que el EVA3 tiene grandes ataques a distancia, ¡cuidado!



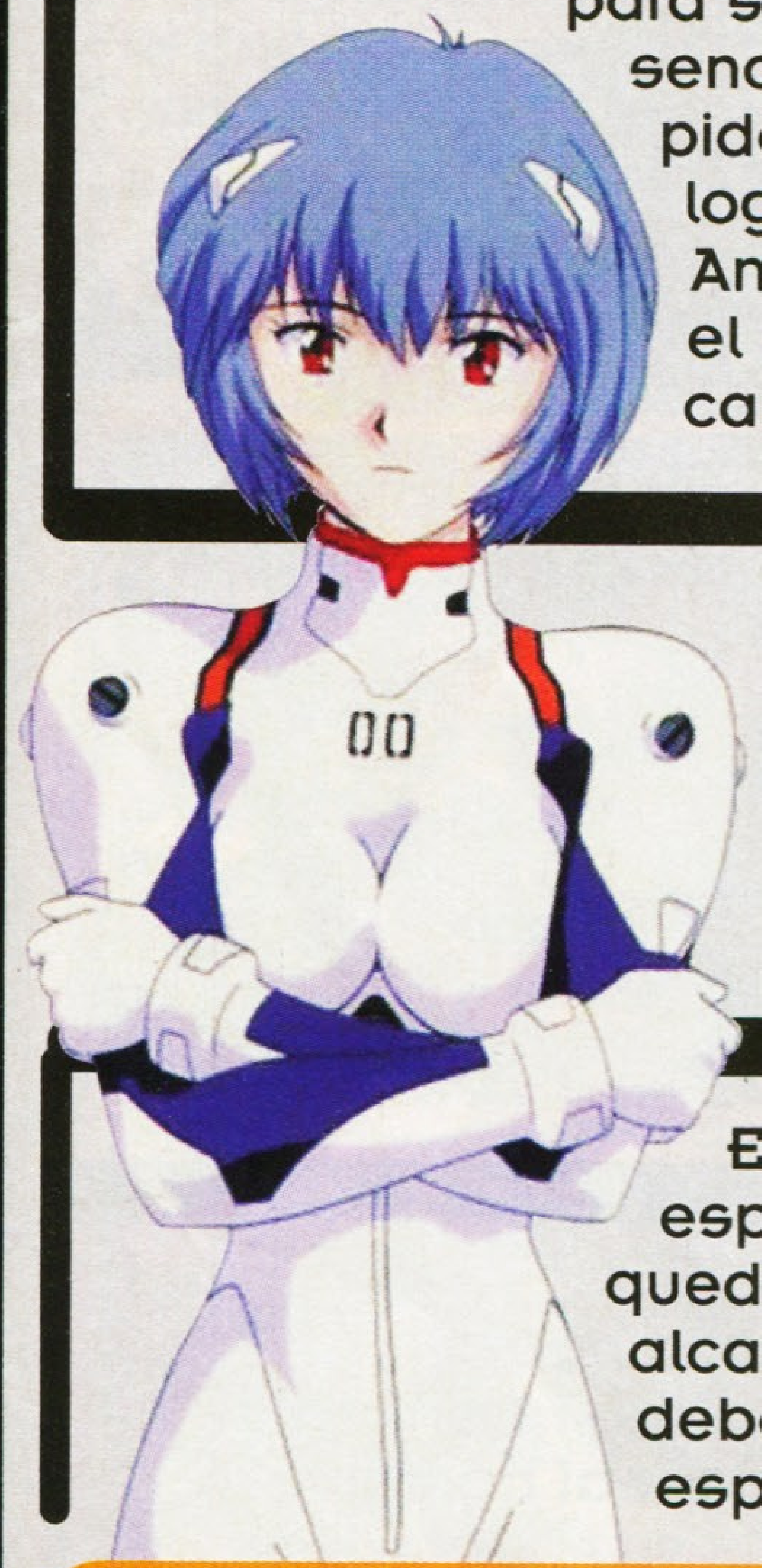




Misión 9:



Para colmo de males, ha llegado un nuevo Angel lo suficientemente hábil como para derrotar a los EVA1 & 2, de hecho, ha llegado hasta colarse en las mismas instalaciones de NERV por lo que Shinji deberá hacer uso de toda su fuerza para salvar a NERV Esta parte es bastante sencilla, pero requieres mucha precisión y rapidez al marcar las secuencias. Una vez que logres sacar al Angel de NERV el EVA se hará cargo del resto.







Misión 10:

El 15o. Angel se aproxima desde las infinidades del espacio exterior Todos los intentos por detenerlo han sido en vano, sólo queda una última oportunidad antes de que alcance la tierra, el equipo especial de NERV deberá hacer un tiro certero con una lanza especial, al lograr centrar a tu objetivo, ahora deberás romper su barrera de defensa y así exterminar esta amenaza. Sólo necesitas buena puntería y algo de paciencia.









Misión 11:



Después de varios infortunios, el quinto piloto EVA, Kawaru Nagisa, ha decidido enfrentarse al mejor de ellos, Shinji Ikari en una confrontación final utilizando sus EVAs. Esta es otra pelea de cuerpo a cuerpo en el que te enfrentarás a uno de tus compañeros, que en verdad es bastante ágil tanto para esquivar tus ataques como tus agarres, por lo que tendrás que demostrarle quién es el mejor

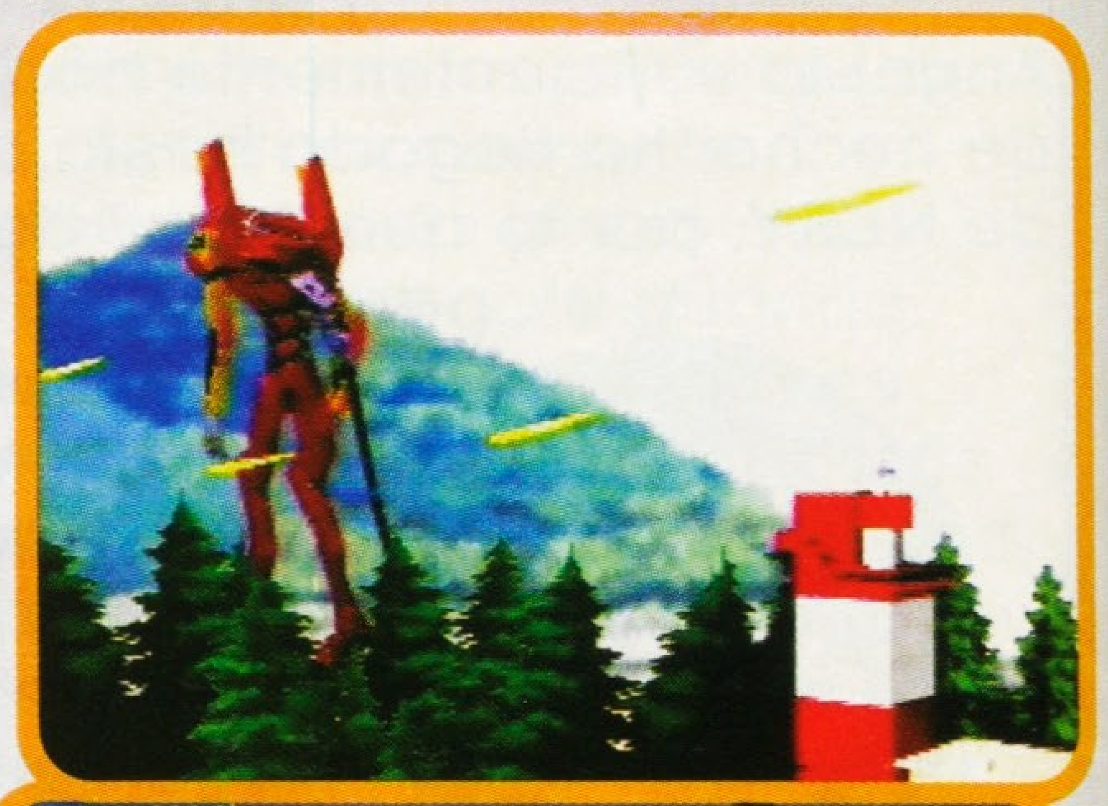




Misión 12:



Esta es una misión sencillita en la que Asuka lucha contra todos y contra todo, en realidad una pequeña escena de destrucción en la que deberás abrirte paso. Aparte de ir pisando algunos tanques, también tienes que derribar las naves que son una verdadera molestia, sin embargo, nada del otro mundo.







Misión 12.5:

Esta es la escena más impresionante de todo el juego. Asuka lucha contra la nueva generación de EVAs, los cuales no traen pilotos. Te enfrentarás contra nueve de ellos con cinemas en tiempo real bastante sorprendentes, ya que varían dependiendo del arma que traigas o simplemente de la acción que tomes. Creemos que esta escena es fundamental para los fans de la serie.





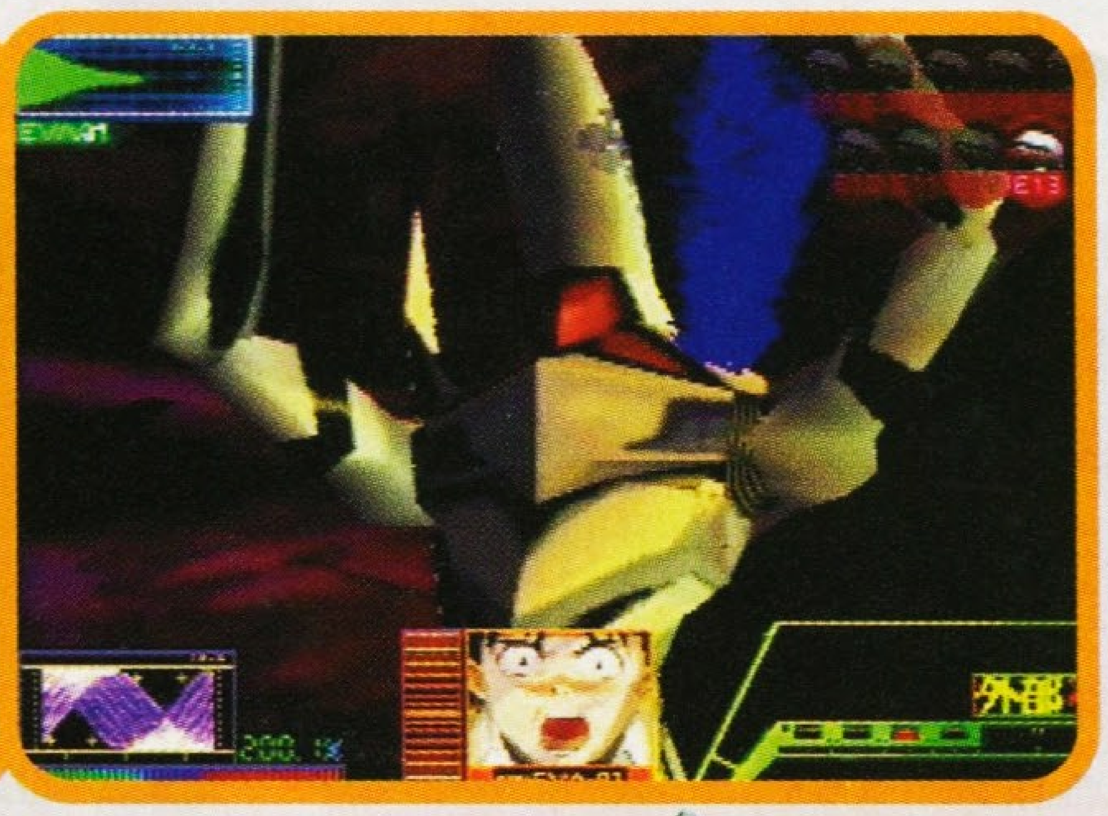


Misión 13:

La última batalla, en donde Shinji se enfrenta cara a cara contra los 9 EVAs, sólo que en esta ocasión la pelea se lleva a cabo en el aire gracias a que el EVA1 ha mutado y le han salido alas. Relativamente sencillo, sólo debes golpear a los EVAs para que caigan al piso antes de que se te echen en banda. Con esta última misión termina la opción de Historia sin embargo, aún tiene una más bajo la man-ga.









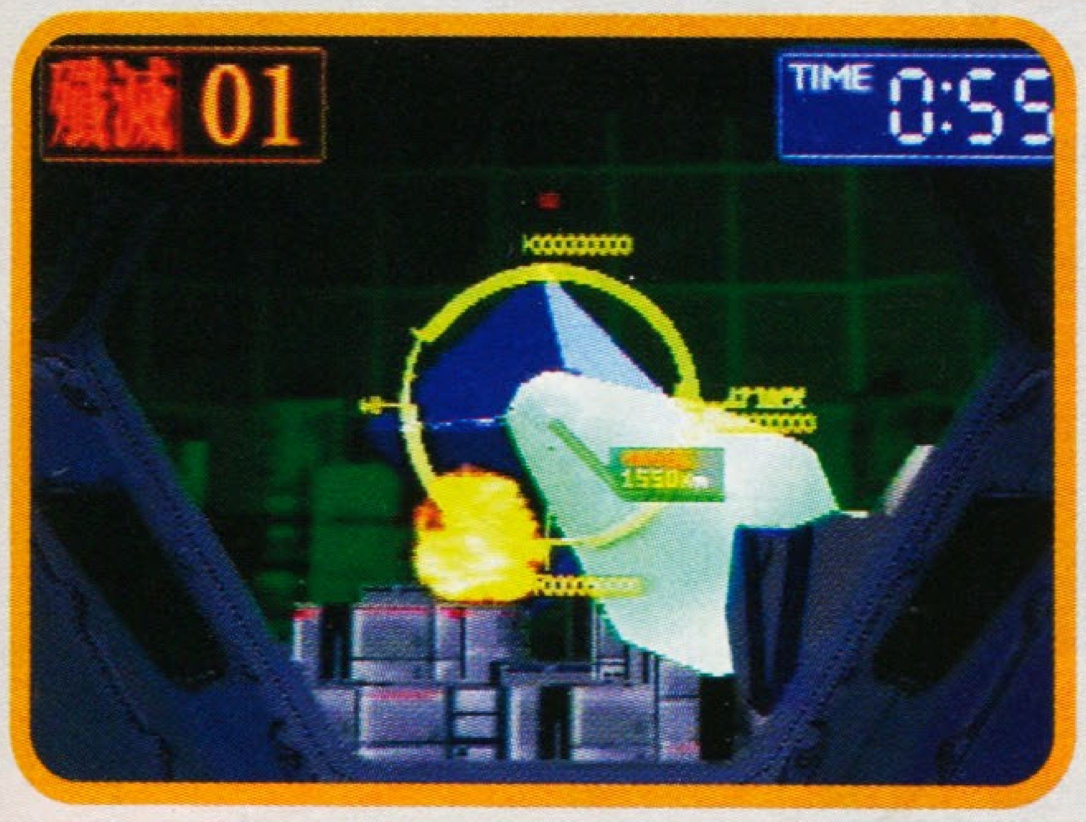
Modo de Simulación:

Aquí podrás jugar en un modo de tiro al blanco con diferentes armas al igual que pilotos EVAs. Las características de este modo le dan un poco de valor extra con respecto a la variedad de escenas, pero no es la gran cosa. A parte, al terminar el juego en todas sus dificultades, podrás









entrar a la escena que quieras del modo de Historia en la dificultad que desees. Lástima que no le metieron más cosas extras, esto no quiere decir que sea un mal jugo, sino todo lo contrario, sólo nos hubiera gustado que tuviera algunas cosillas más.

Como puedes ver, el juego está bastante completo, ya que abarca la historia de la serie desde su inicio hasta sus últimos capítulos. Por otra parte, Bandai hizo un excelente trabajo en el que hacen una grandiosa semblanza de lo que fue la serie (ya que ya tiene tiempo que terminó en Japón). Gracias a las gráficas tipo anime, el audio y las buenísimas batallas, en definitiva es uno de los juegos que desde el principio debieron de comenzar a desarrollar Aunque hay extremadamente pocas posibilidades de que este tílulo llegue a América, aquí te lo presentamos tal cual en un especial para ti y para todos los fans de animación.









el Museo de CLUB Nintendo



En cada evento como los E3 (y antes en los CES) se publican periódicos con la información de los expositores, resúmenes de las conferencias, perfiles de las compañías y sus ejecutivos, etc.
En estas publicaciones Nintendo siempre tiene algunos anuncios publicitarios que seguramente nunca has visto y que en este número hemos querido presentartelos. Como verás hemos hecho algunas adaptaciones eventualmente, pero hoy te pondremos al tanto de muchos de estos anuncios. Algunos de ellos van dirigidos a compradores y comerciantes, otros al consumidor final, pero casi todos tienen una cosa en común: Creatividad.

Aquí resaltaban la frase "Primero los videojugadores" para remarcar la cabeza del anuncio.





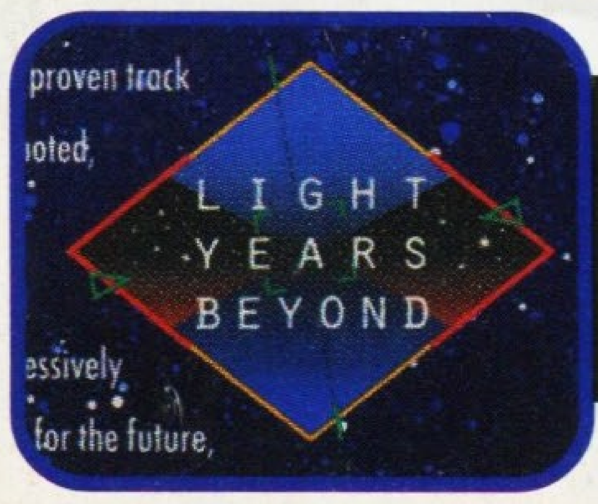
Fecha de publicación
Enero 1993

Nintendo Pone a los Videojugadores Primero

En este anuncio se le comunicaba a la industria (compradores, licenciatarios, distribuidores y reporteros) que Nintendo les da mucho más que juegos al videojugador. Tiene todo un apoyo mercadológico. Como ves esa estrategia ha continuado.

Nuestras estrellas te llevarán años luz adelante

En este anuncio se ofrecian más de 150 nuevos títulos para Super NES y Game Boy de las 65 licencias de Nintendo en 1993.
Además tenían algo olvidado a Donkey Kong.



Esta vez solo usaron "Años luz adelante"



Fecha de publicación
Junio 1993



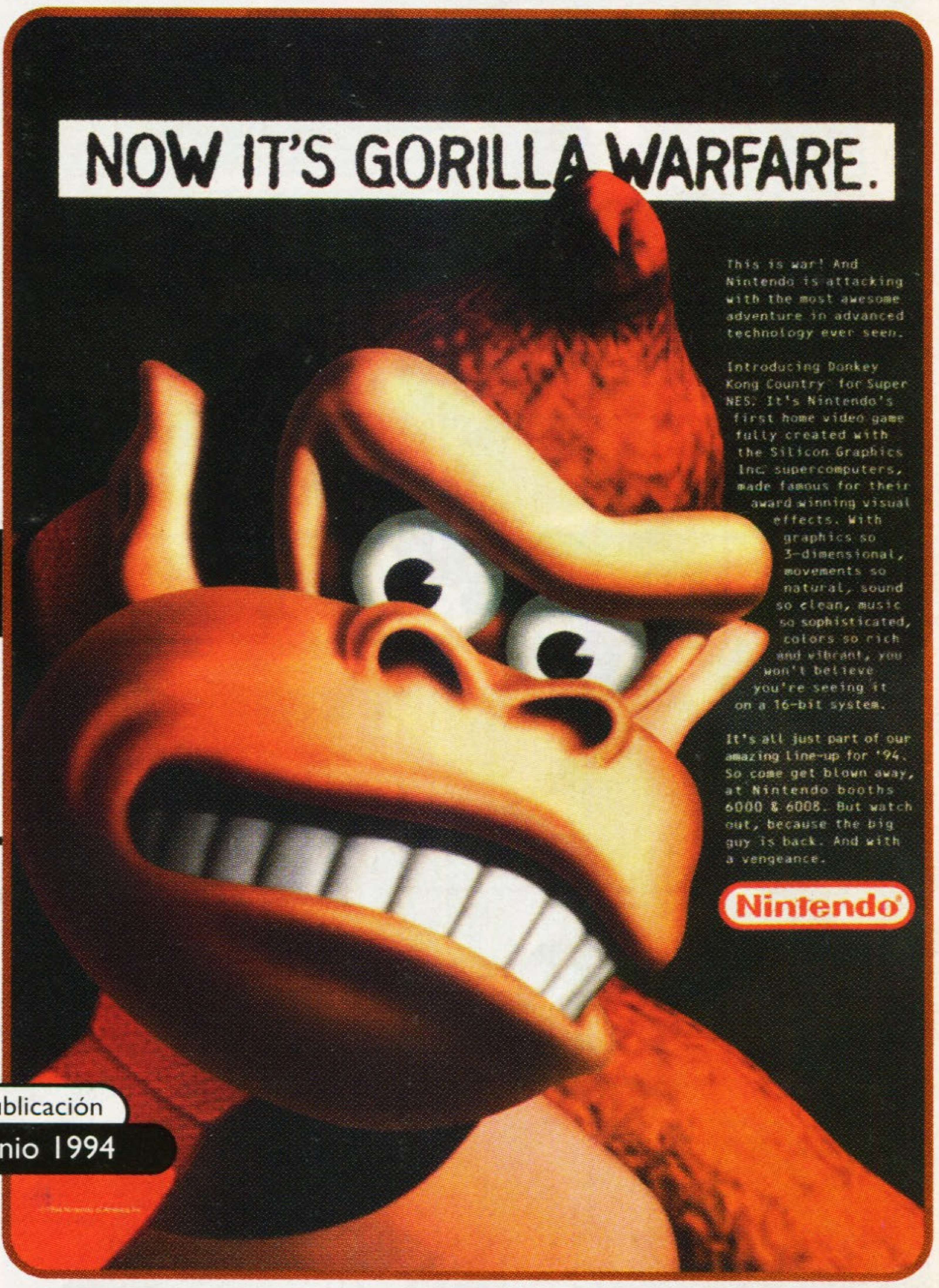
Fecha de publicación
Enero 1994

Nuestros juegos son algo seguro
Y en este pueblo eso significa mucho

La cabeza del anuncio puede no tener mucha coherencia, pero si te recordamos que este mensaje se publicó en el Winter CES de Las Vegas donde ganar no es seguro, adquiere más fuerza y sentido.

Nintendo
THE BEST PLAY HERE

Esta frase es muy buena, pero no tiene una traducción exacta sino que puede interpretarse como "Los mejores juegan aquí" o "Aquí juegas lo mejor"

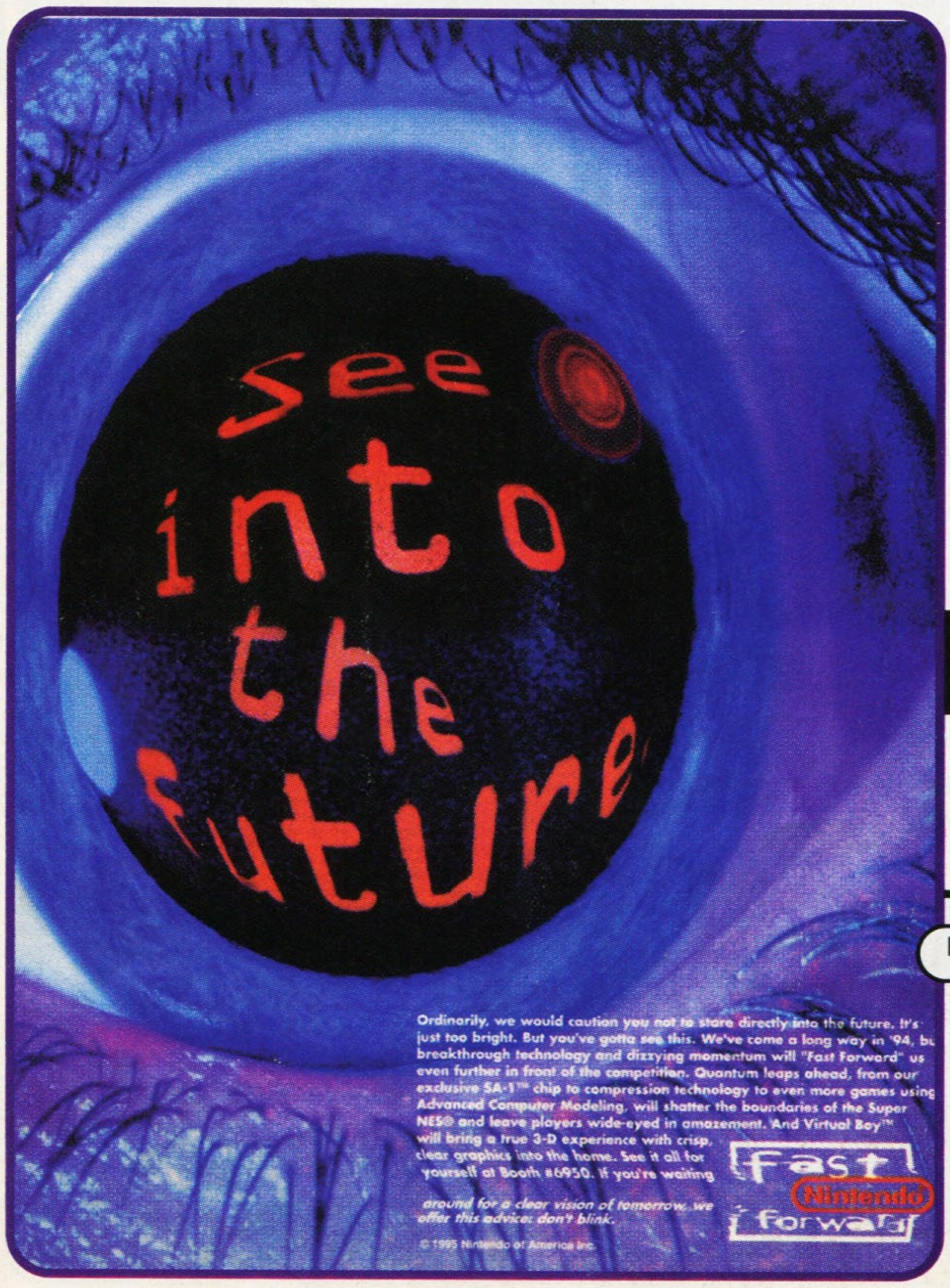


Fecha de publicación
Junio 1994

Ahora toca refugio gorilesco

Aquí se hace mención del primer juego creado completamente en Silicon Graphics para el Super NES (DK Country). Este anuncio fue adaptado por Club Nintendo cuando "cambiamos de cara" en noviembre del 94

Aunque no hicieron un slogan para este anuncio remarcan ingeniosamente diciendo "el gran chico está de regreso"



Ve hacia el futuro

Este anuncio de 1995 hablaba de la brillantez del futuro de Nintendo y aconsejaba no parpadear para tener una clara visión del mañana.

Fecha de publicación
Enero 1995

"Rápido Nintendo adelante"
Así marca el paso Nintendo.

Fast Nintendo forward

Tenemos planes asesinos para el segundo semestre

En este anuncio Nintendo hablaba de los sorprendentes títulos que presentó. Mucho de esto revolucionó el mercado de los videojuegos.



Esta es una variación del anterior

Fecha de publicación
Mayo 1995

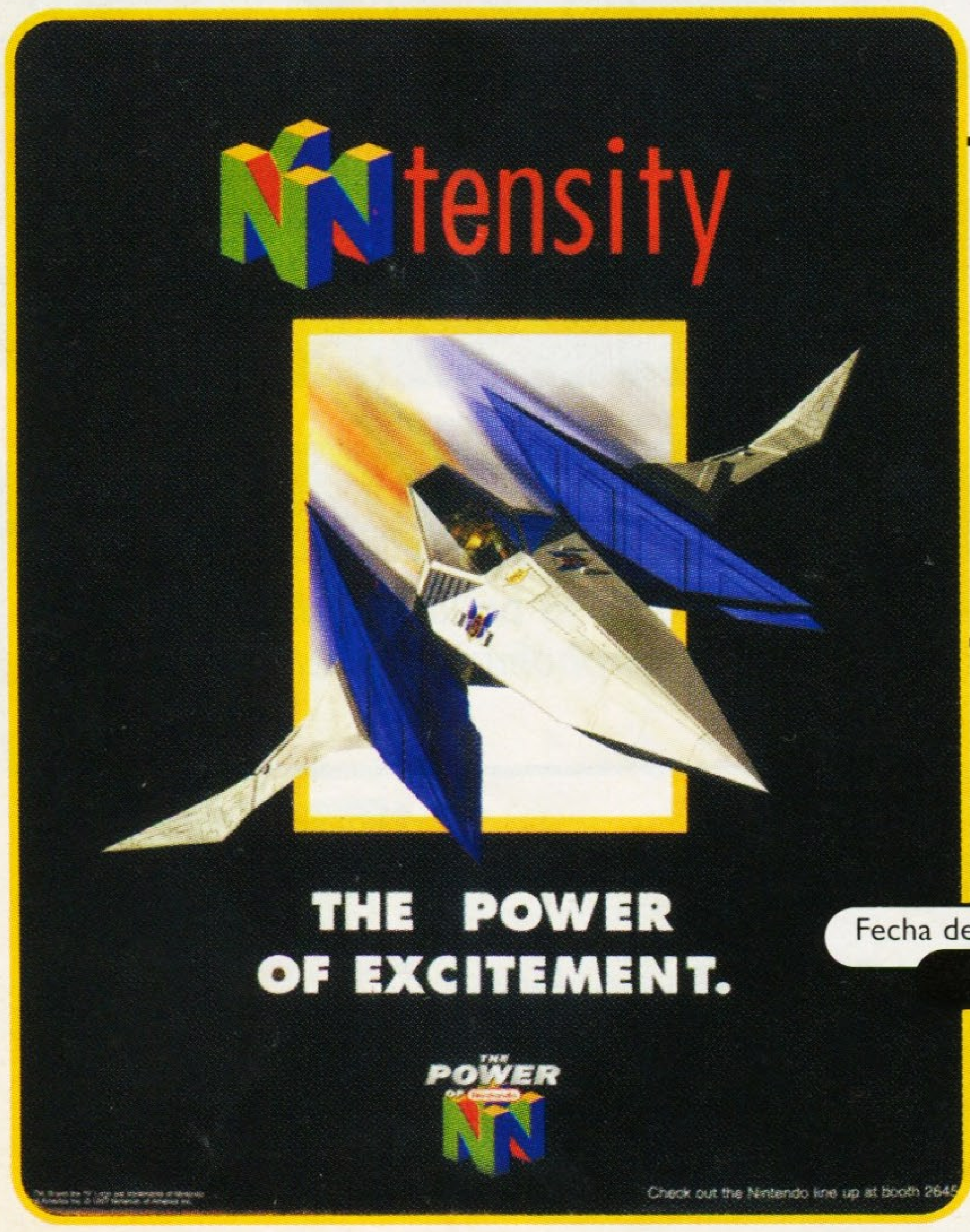


Todo es por diversión

Seguramente al ver este gráfico de 1996 vinieron a tu mente muchos recuerdos. Este Mario fue como el Símbolo de una nueva y muy importante etapa de Nintendo.

¡Enfocado a la diversión!

Fecha de publicación
Mayo 1996



Para esta serie usaron la N del logo de Nintendo 64 y alude a las expectativas que generó el lanzamiento de Star Fox para N64 que además salió con el Rumble Pak.

Fecha de publicación
Junio 1997

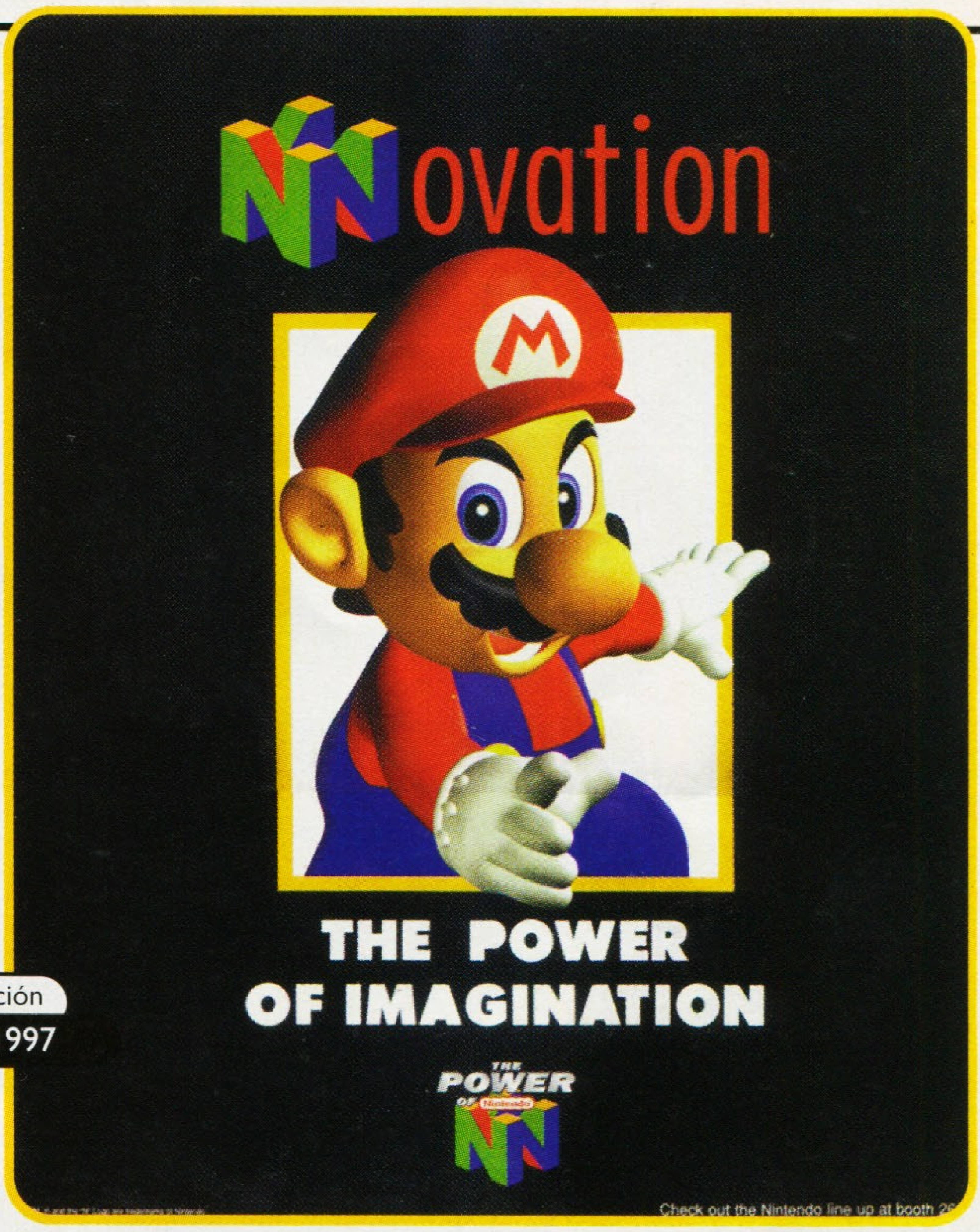
El Poder de Nintendo.

Esta fue una adaptación que pensamos en Club Nintendo pero que nunca publicamos.



Estos dos anuncios no pueden traducirse sin perder su significado y son de la serie del de Star Fox





Fecha de publicación
Junio 1997

GB Pocket en colores que combinan con tu estado de ánimo, incluso esos momentos muy raros de claridad

La última vez que unos cuates vieron a un "Boy" tan sorprendente, es que llegó de Krypton

La edición limitada "Hielo Azul" irónicamente tuvo una calurosa bienvenida



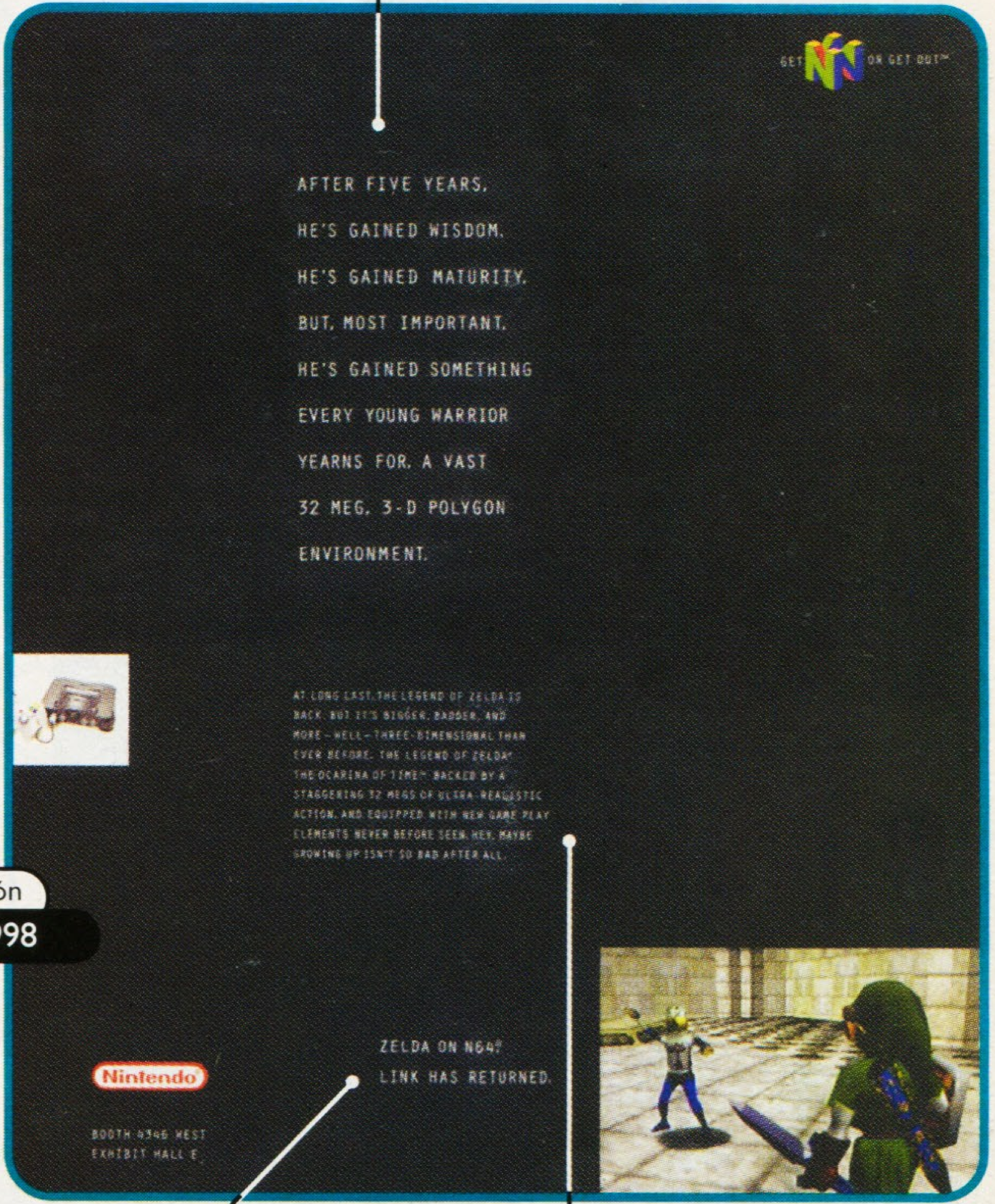
Fecha de publicación
Mayo 1998

Es un GB
Es una cámara
Es GB Camera

GB protegiendo al planeta del aburrimiento

Ya viene el GB Color con una paleta de 32, 000 colores a escoger. Y es cuando uno se pregunta. ¿Que estos ingenieros nunca se detendrán?

Después de 5 años ha ganado sabiduria. Ha ganado madurez. Pero, más importante, ha ganado algo que cada jóven guerrero busca. Un gigantesco ambiente de polígonos 3D y 32 megas



Zelda en el N64. Link ha regresado.

Al fín, la leyenda de Zelda regresa. Pero es más grande, más malo y más tridimensional que nunca. La leyenda de Zelda, la Ocarina del tiempo. Apoyado por un cúmulo de 32 megas de acción ultra realista y equipado con elementos de un nuevo Game Play nunca antes visto. Hey, tal vez después de todo no sea tan malo crecer.

N64. Ninguna otra cosa realmente se le compara.

Golden Eye 007 y The Legend of Zelda Ocarina of Time son sólo unos pocos de sus títulos que han hecho que el N64 o sea difícil de dejar. Este año, los nuevos *Star Wars:* Episode I Racer, Jet Force Gemini y Perfect Dark lo harán más difícil



Fecha de publicación
Mayo 1999



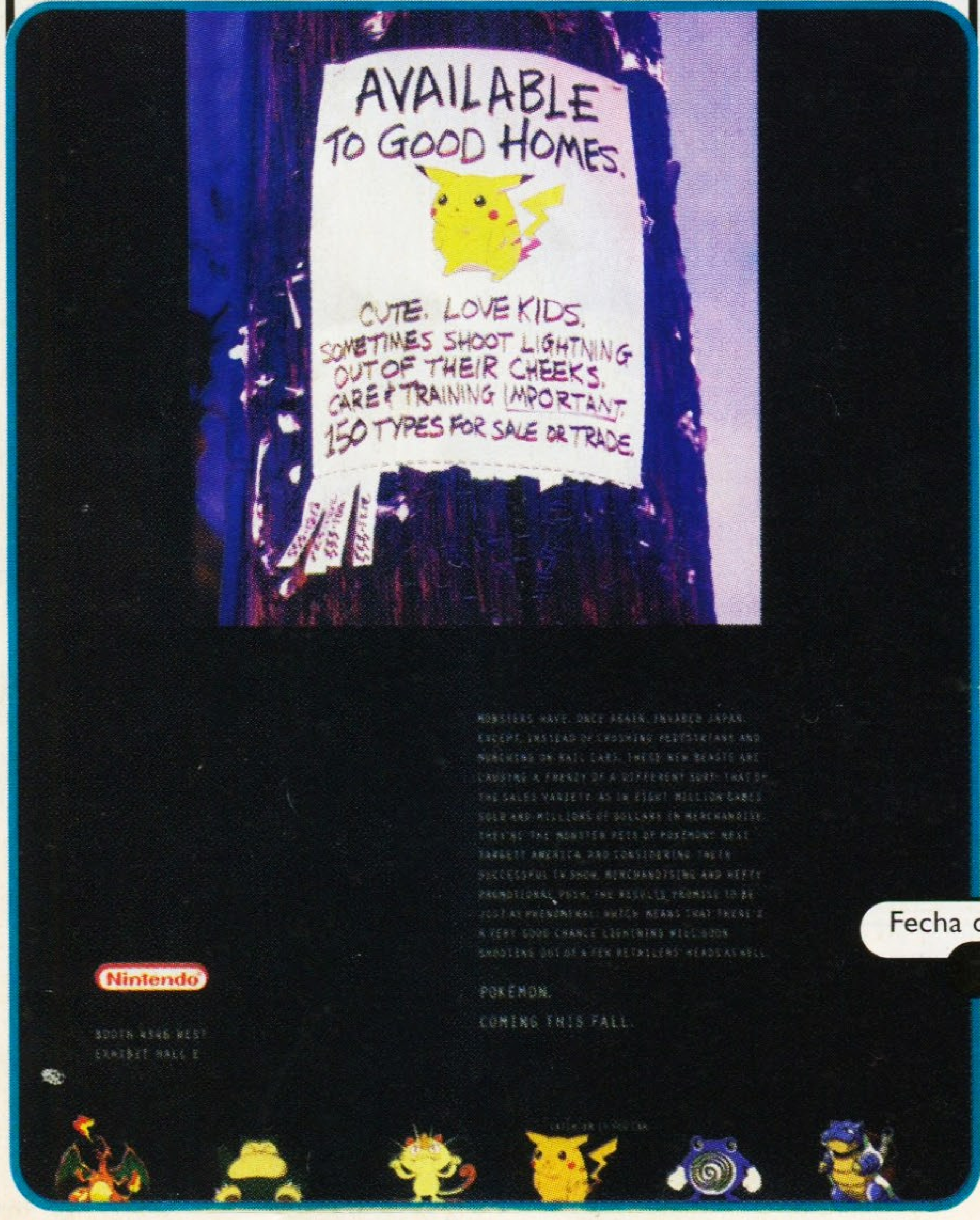
Fecha de publicación
Mayo 1999

Game Boy Color. El problema no es que jueguen. El problema es pararlos.

Game Boy Color. Una obsesión para millones de personas. Nosotros, por supuesto, no vemos nada malo en ello. Ahora Game Boy Color presenta sorprendentes colores en pantalla y nuevos colores externos. Ahora hay un Game Boy Color que combina con tu estado de ánimo. Por ejemplo el verde para la malaria.

Disponible para buenos hogares

Tierno. Ama a los niños, suele sacar luces de sus mejillas. IMPORTANTE cuidado y entrenamiento. 150 tipos en venta y cambio
Monstruos una vez más, han invadido Japón.



Fecha de publicación
Mayo 1998

Los chavos por todos lados están con el fenómeno Pokémon. Está bien, tal vez también dentro de él.

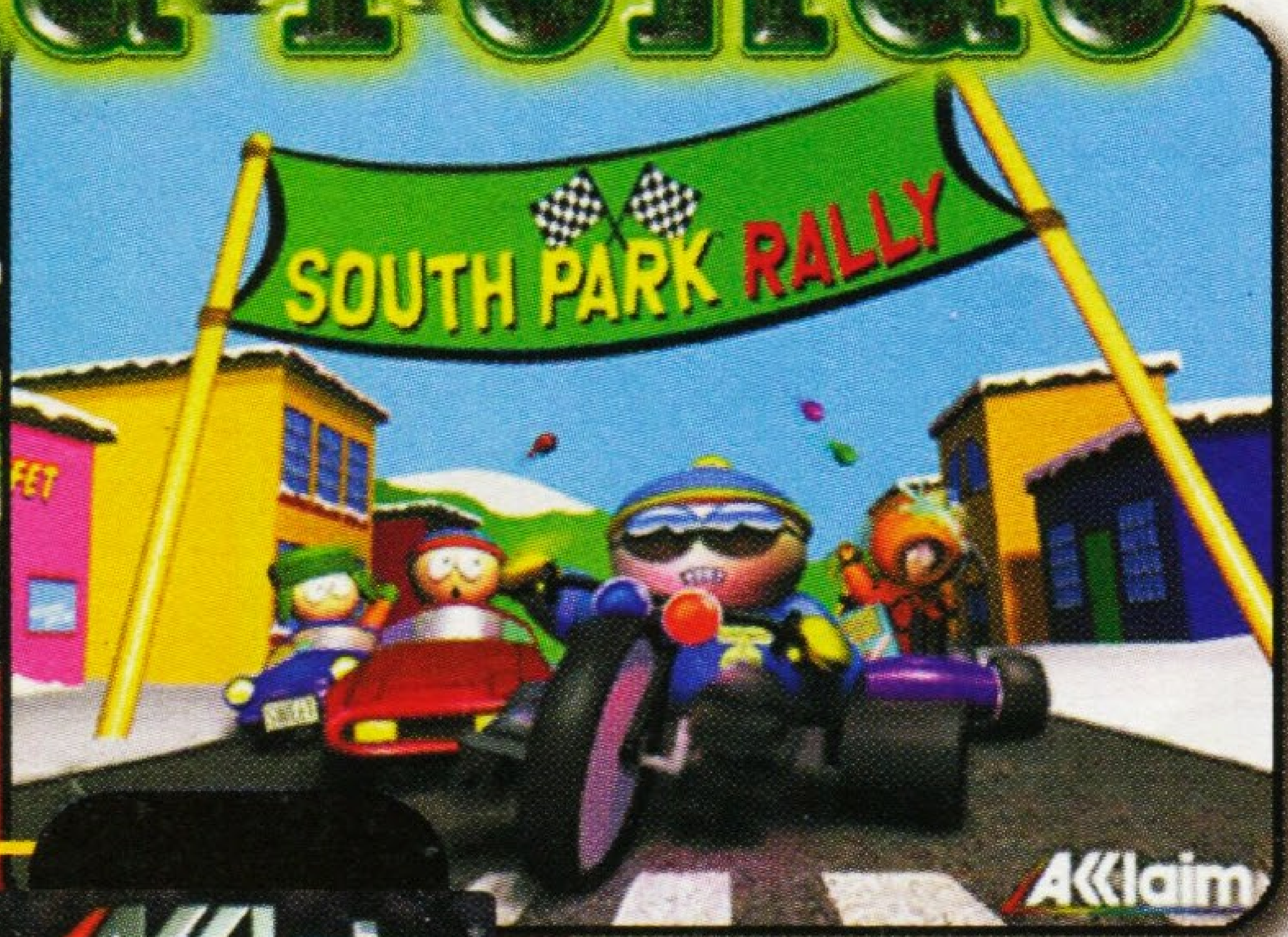
Juegos de Pokémon para Game Boy. Peluches de Pokémon, tarjetas de Pokémon. Macotas de Pokémon Pikachu. Ha sido una marejada pachoncita y agradable que ha caído sobre América. Bueno, déjate abrazar. Todavía no termina. Habrá más formas de capturar a los personajes de Pokémon. El juego de Pinball y el amarillo para Game Boy y el Sanp y Stadium para N6, sin mencionar una montaña de artículos.



Fecha de publicación
Mayo 1999


NINTENDO 64
TE SUGERIMOS 7 NUEVOS TÍTULOS PARA DIVERTIRTE ESTE 30 DE ABRIL...
Disney's TARZAN
Disney • PIXAR TOY STORY 2
Buzz Lightyear to the Rescue!
RR64 RIDGE RACER 64
Exclusive 4-Player Mode
GAME BOY COLOR
Disney's TARZAN
TRACK & FIELD
BIONIC COMMANDO ELITE FORCES
MICKEY'S RACING ADVENTURE
www.nintendo.com.mx
Bajo Licencia Autorizada de Gamela México, S.A. de C.V.

a fondo



¿Te acuerdas de Kyle, Stan, Cartman y Kenny? ¿Te suena familiar un lugar llamado "South Park" en "Sleepy Colorado"? Pues bien, si tus recuerdos y los nuestros son correctos, y después del grán éxito que tuvo su primer título "South Park" prepárate porque lo que estás a punto de leer seguramente llamará mucho tu atención.

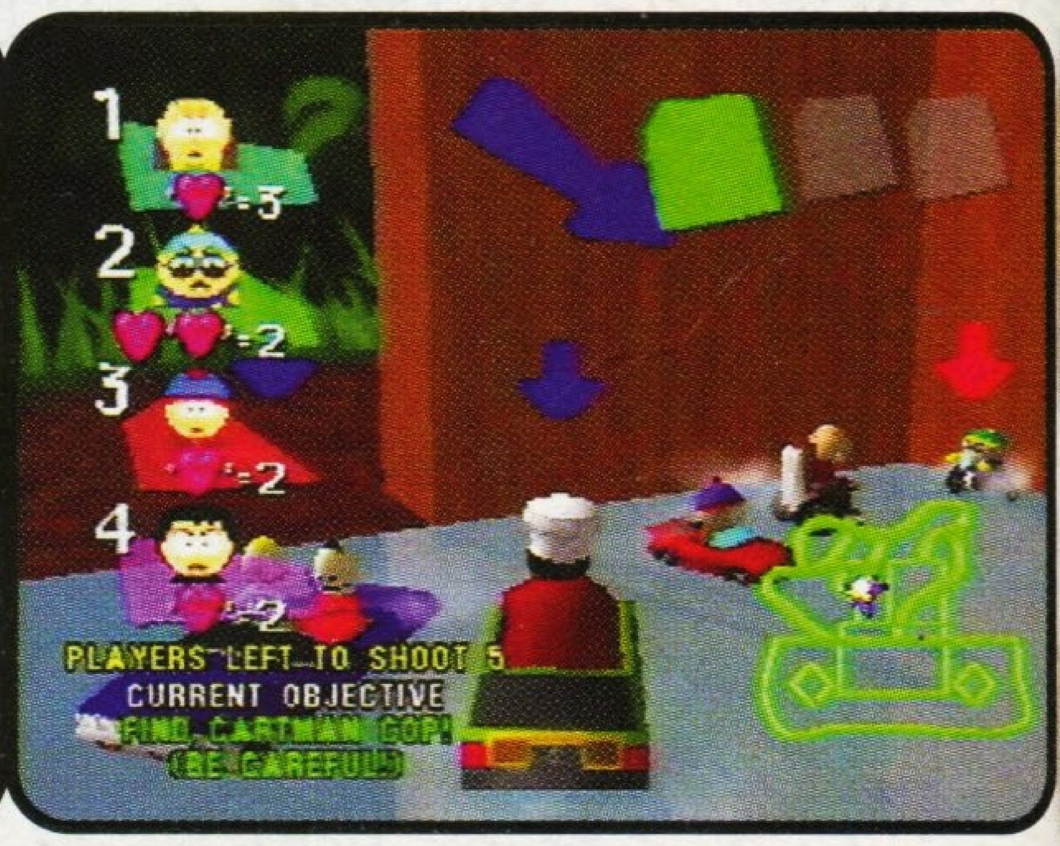
Estamos seguros que eres feliz cuando toca un día feriado, pues bien, los habitantes de South Park también, y para festejar acostumbran preparar para cada uno de los días especiales una carrera en la que se combinan diferentes metas y cosas a hacer en pocas palabras un Rally, y en este cartucho podrás junto con Stan, Cartman, Kyle, Kenny y todos los lunáticos habitantes de South Park, competir en una batalla para obtener la gloria, el honor la victoria, y con suerte, ¡hasta un par de calzoncillos!



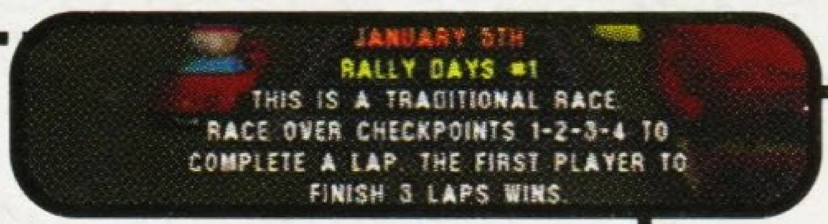


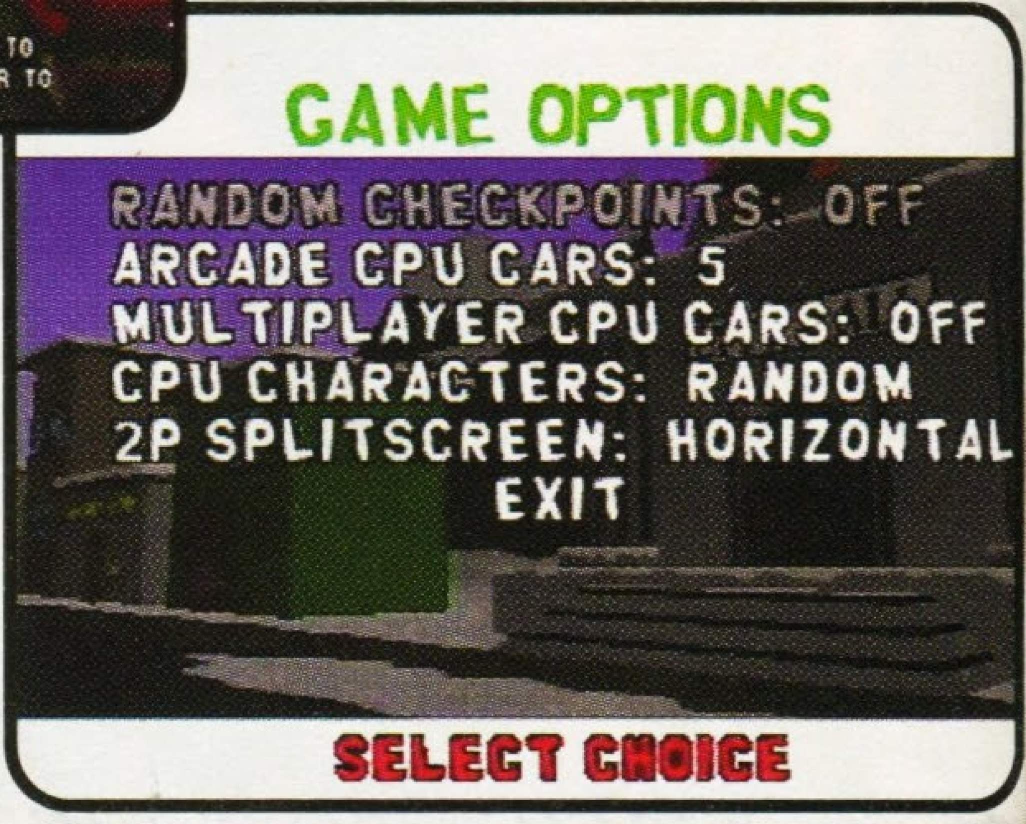
South Park Rally está muy lejos de ser el típico juego de carreras con ítems que determinan tus triunfos y pistas enredadas, en este juego puedes correr con 27 personajes y sus autos, con la ventaja que en estas carreras se vale de todo, desde detener a tus enemigos de formas poco convencionales hasta robar impúdicamente a los otros competidores, todo esto convierte las carreras en verdaderas batallas campales.





Todas las carreras están basadas en los episodios de South Park, y los jugadores tienen que completar diferentes tareas. Dependiendo de las situaciones, por ejemplo, tendrás que completar checkpoints en orden del 1 al 4, cosa que aparentemente parece sencilla. Lo que hace esto diferente y más entretenido, es que hay un cheat que te permite cambiar de lugar los checkpoints al azar y esto te da una infinidad de posibilidades para buscar y hallar el camino más rápido para cumplir con tu objetivo.





Acclaim
Compañía

Accesorio

simultaneos
No. de Jugadores

Clasificación
MATURE M
CONTENT RATED BY ESRB

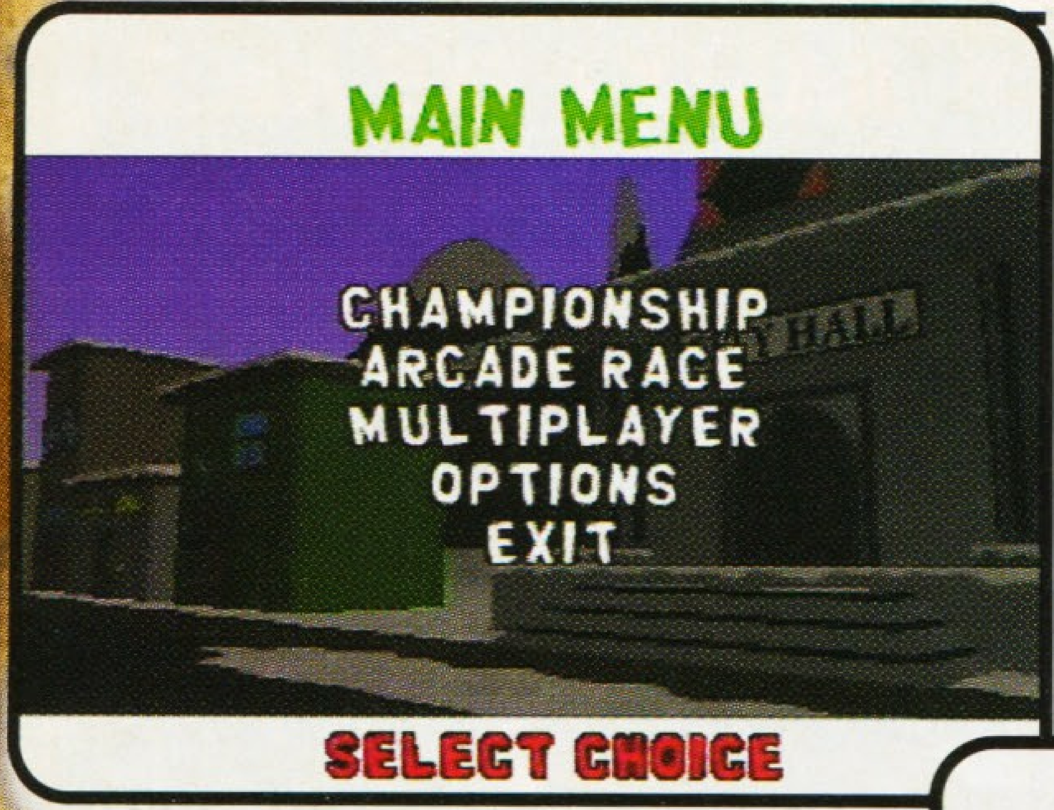
Desarrollado por
Tantalus Interacive

128 megabit
Memoria

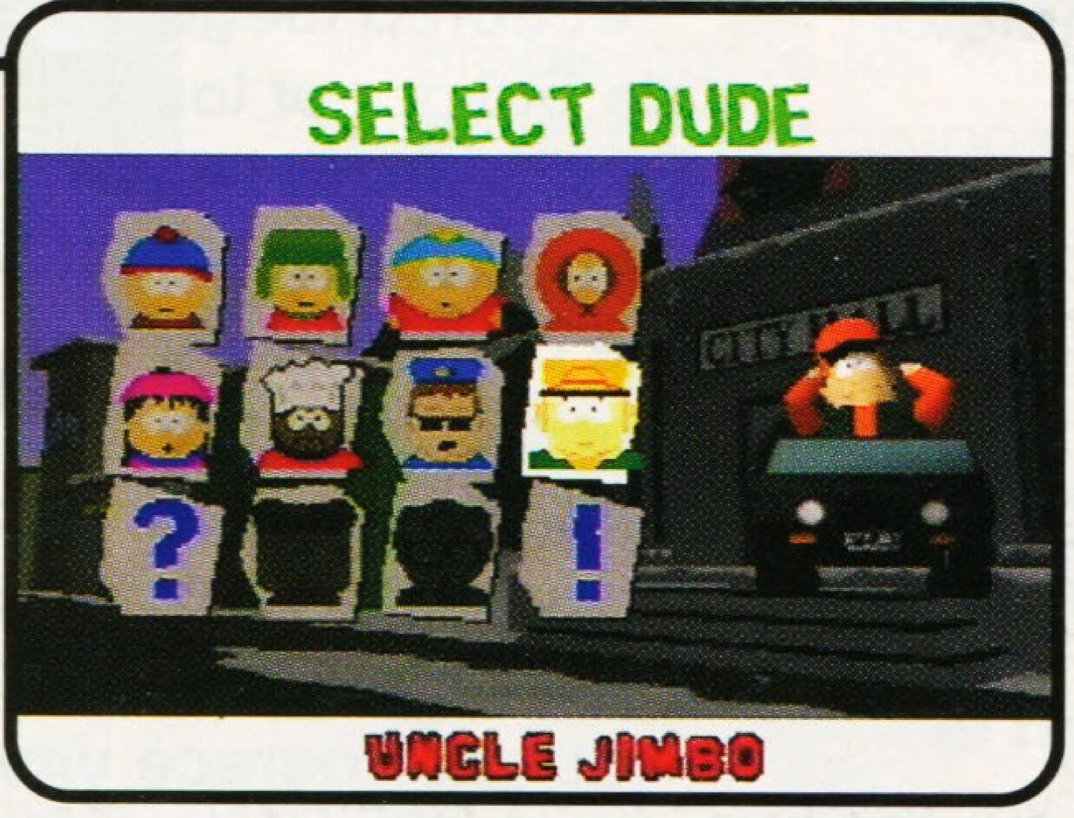
Deportes Carreras
Categoría

Marzo 2000
Fecha de Salida





En el menú principal puedes encontrar tres categorías para competir en el rally: Championship, Arcade, y un modo Multiplayer
Al principio sólo puedes jugar con Stan,



Cartman, Kyle, Kenny, Wendy, Chef, El oficial Barbrady y el tío Jimbo, y conforme terminas carreras y cumples tareas, tienes acceso a otros 19 personajes que están "bajo candado"

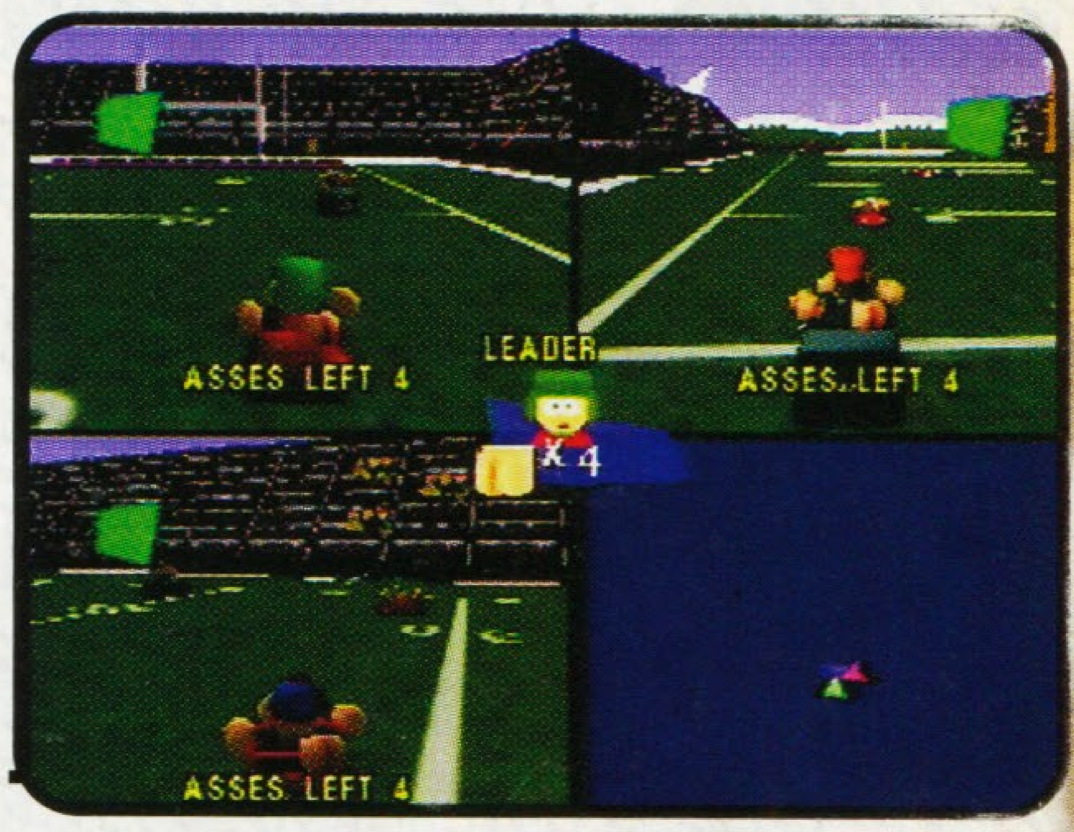


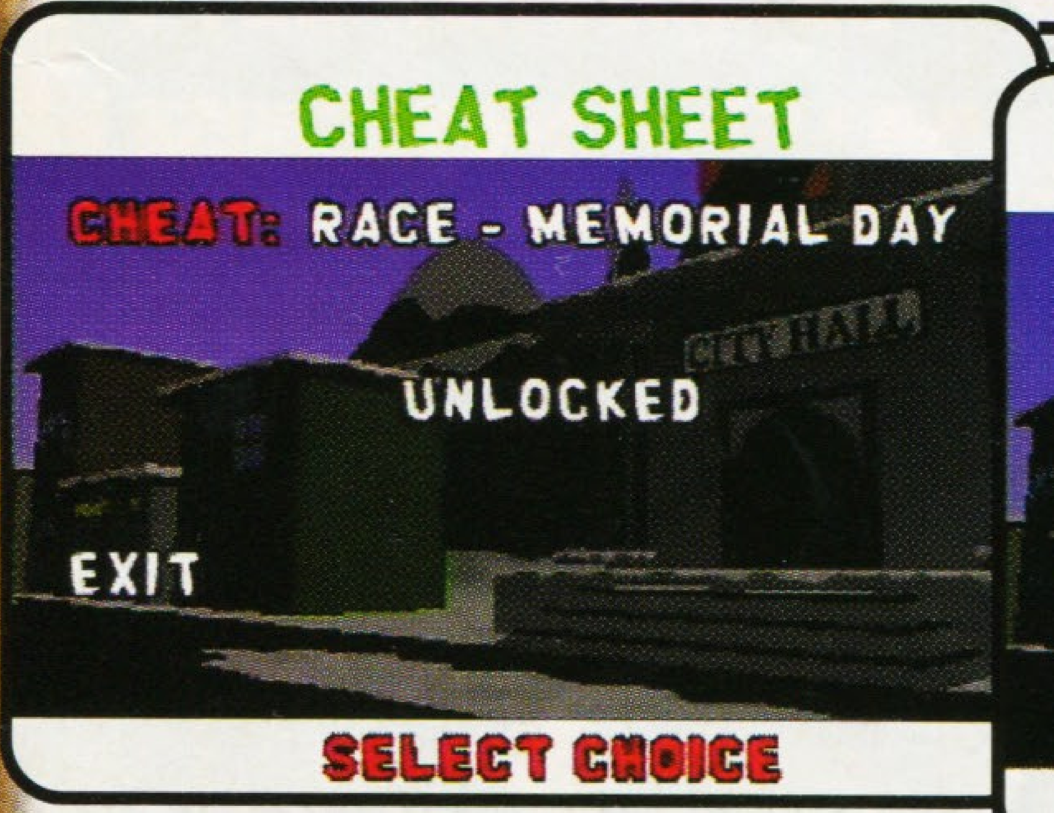
Championship es la opción que tiene en realidad todo el chiste del juego, desde esta opción puedes hacer una a una todas las pistas que tienen tópicos relacionados con festividades, pero no te vayas con la finta, recuerda que en el peculiar mundo de South Park, pueden existir festejos que no tienen nada que ver con las festividades a las que estamos acostumbrados.

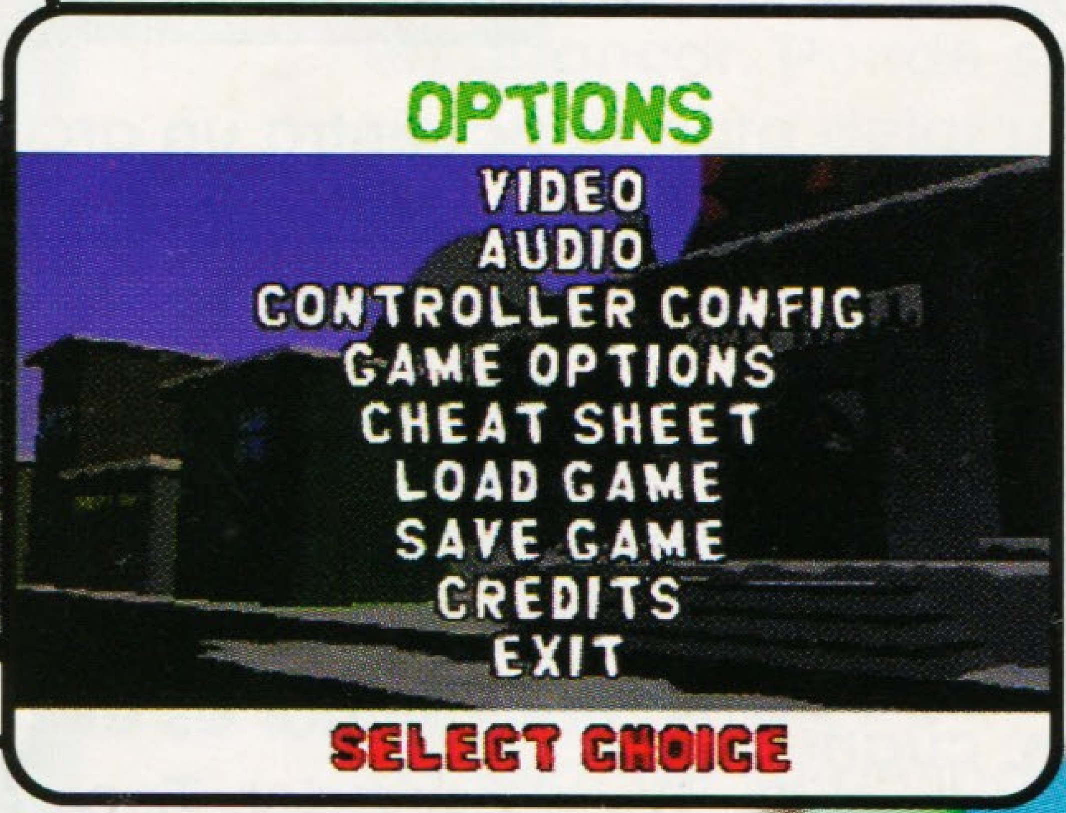


Conforme ganes en las carreras, irás abriendo las pistas que están bajo candado para jugarlas en modo Arcade, este modo está diseñado únicamente para que pongas a prueba tus habilidades mientras te habitúas a las pistas, y por supuesto en esta opción puedes jugar con cualquier personaje y en cualquier nivel que hayas previamente abierto y salvado.

En Multiplayer pueden competir hasta con 4 jugadores en cualquier escenario que tengas abierto o puedes competir en una carrera llamada "Ass Battle" en esta carrera tienes flotando alrededor de tu auto cuatro pequeños traseros, tu meta es disparar a tu oponente hasta que uno de los dos termine con los "objetivos" del otro.







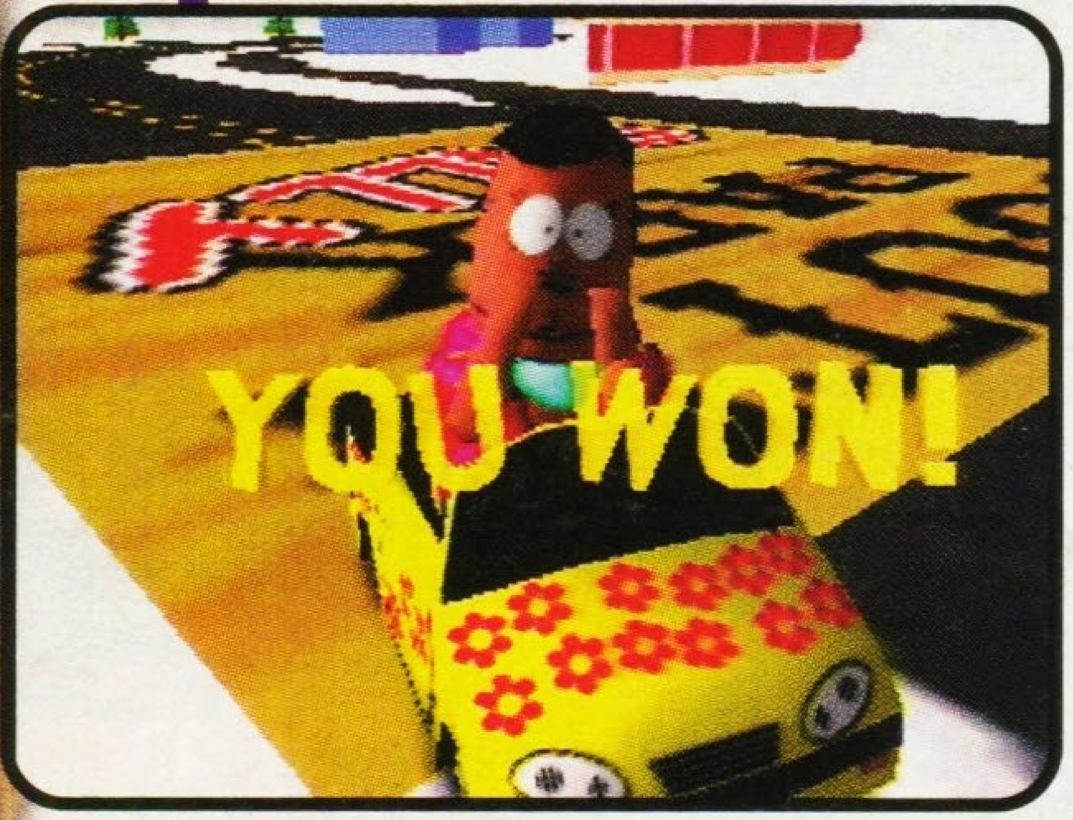
En el menú principal también encuentras las opciones del juego, desde aquí, puedes configurar el audio, ajustar el tamaño de la pantalla en video, configurar el control, algunas opciones del juego (número de oponentes, personajes para competir contra el CPU, división horizontal o vertical de la pantalla etc.), ver qué cheats tienes, cargar o salvar tus avances y los créditos de los creadores del juego.

Para concluir exitosamente cada pista, existen diferentes tareas a realizar,lo que hace que el tradicional llegar a la meta en primer lugar no sea lo único que tienes que hacer para que te des una idea, te vamos a dar algunos ejemplos de las 7 primeras pistas y te vamos a dejar en secreto las otras para no quitarle sabor a este divertidísimo cartucho.





RALLY DAYS No. 1



En esta pista el objetivo es llegar primero. Para lograrlo recorre la pista tocando los cuatro Checkpoints en orden del 1 al 4; el primero en completar 3 vueltas es el ganador

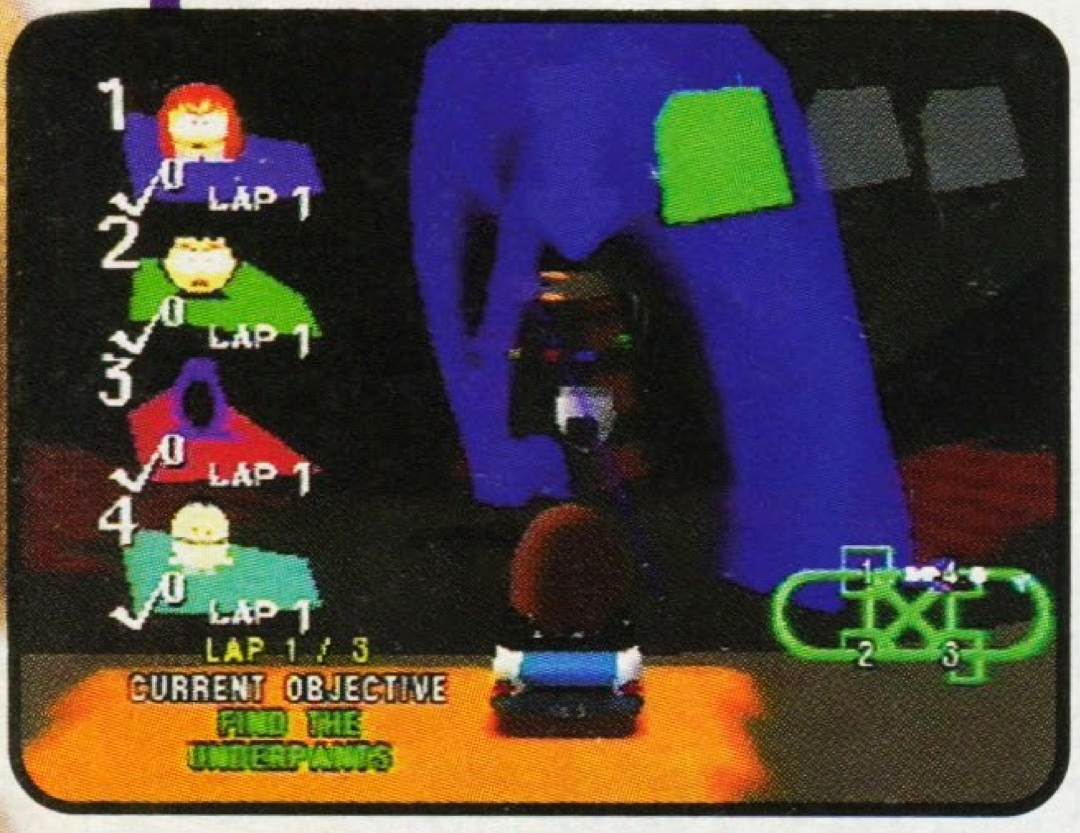
COW DAYS



En esta pista pista todos están contagiados con el síndrome de la vaca loca, lo único que tienes que hacer es encontrar el antídoto. Una vez que lo encuentres evita que los demás te lo quiten; en la parte superior derecha de tu pantalla aparece el status de cada personaje, empiezas con 100% mientras tengas el antídoto en tu poder tu porcentaje irá descendiendo, el primero en curarse completamente es el ganador



SPRING CLEANING



Para ganar en esta carrera tienes primero que encontrar unos calzones, cuando los tengas corre y toca los check points en orden del 1 al 4, el primero en dar tres vueltas es el ganador recuerda que sólo hay tres calzones y son 6 competidores. Ten cuidado porque es muy fácil que en un descuido alguien trate de robarte los calzones.



RALLY DAYS No. 2

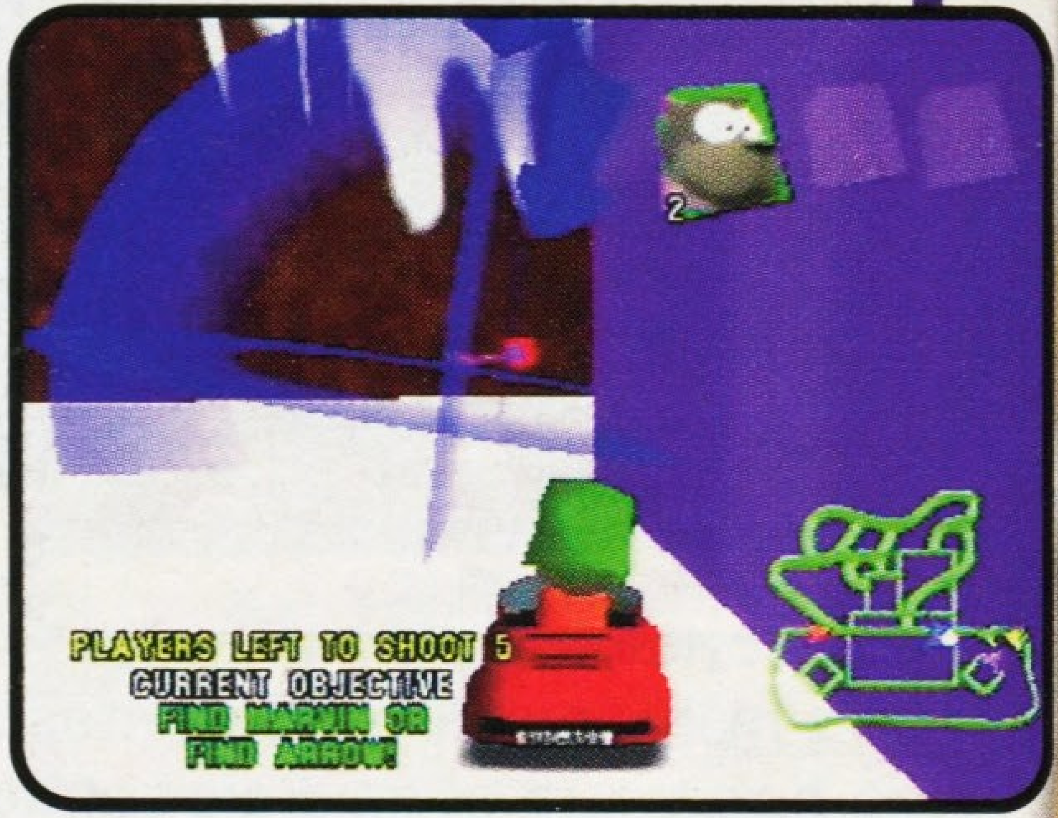
Para ganar en esta pista tienes que encontrar y recoger un trofeo, en cuanto lo tengas corre en orden a los cuatro checkpoints, el primero en llevar el trofeo luego de pasar por los cuatro puntos es el ganador. No te preocupes si te roban el trofeo, en caso de que lo hagan, lo puedes recuperar otra vez y puedes reconocer al ladrón porque sobre su cabeza aparece una flecha. Lo que tienes que hacer para recuperar el trofeo es chocar el coche cuando la flecha esté en color verde, para que termines más rápido, revisa siempre un indicador en la parte inferior izquierda de la pantalla que te dice a que punto te tienes que dirigir para terminar la carrera.





VALENTINE DAYS

.Encuentra un arco y una flecha, cuando los tengas, tu meta será disparar a cada uno de los competidores, el primero en dispar a cada competidor es el ganador Ten mucho cuidado en esta pista, sólo hay un arco y una flecha, mantén a tus oponentes a distancia, esto te permitirá evitar que te roben el arco y la flecha y tener más ángulo de visión para disparar





READ-A-BOOK DAY



En esta pista tienes que salvar a las gallinas del malvado Chicken lover para lograrlo tienes que recuperar a 10 gallinas,el máximo de gallinas que puedes cargar son 4 cuando las tengas llévalas a la estación de policía y regresa por más. Recuerda que puedes robar gallinas disparando o chocando a tus oponentes.

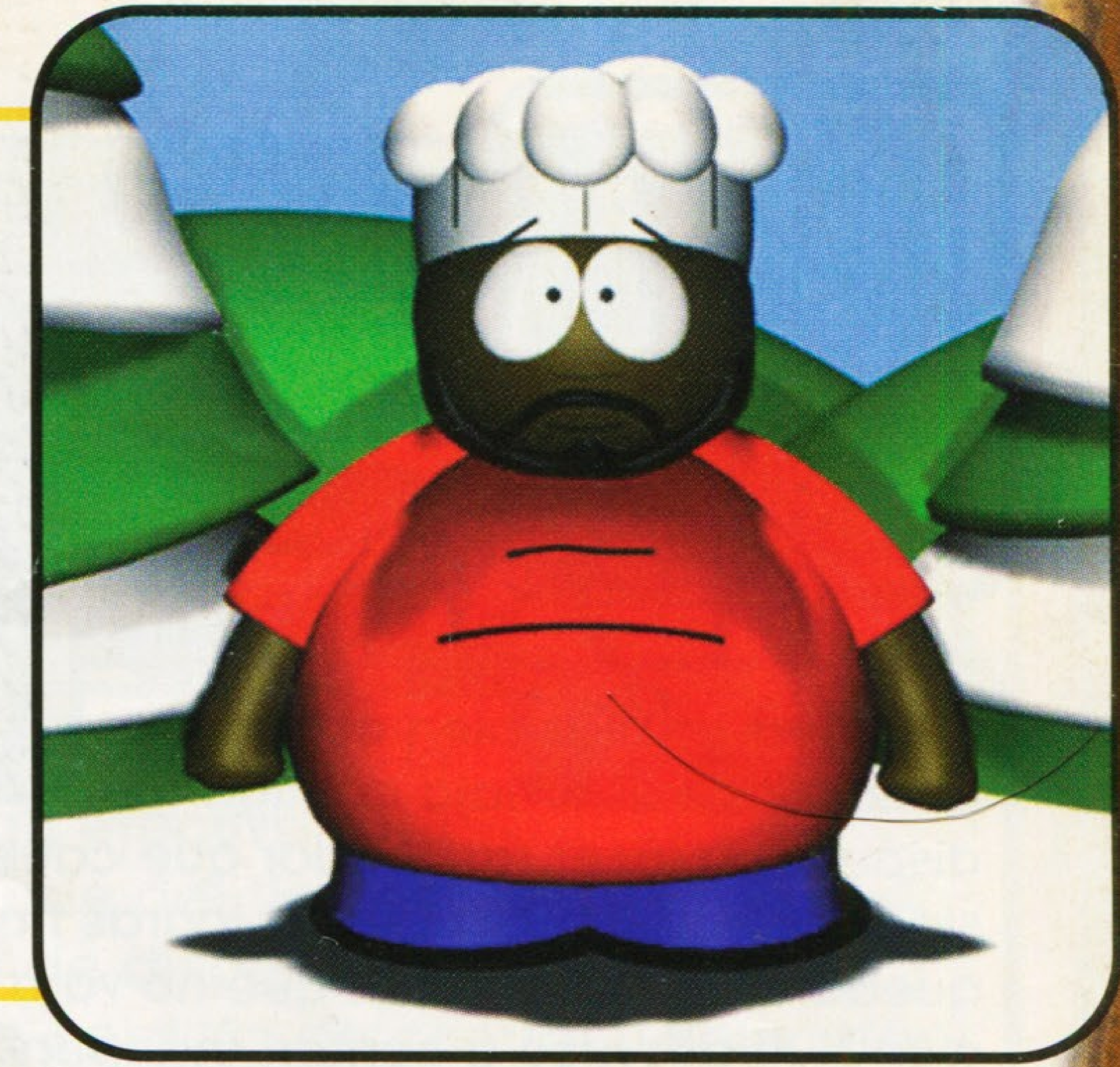


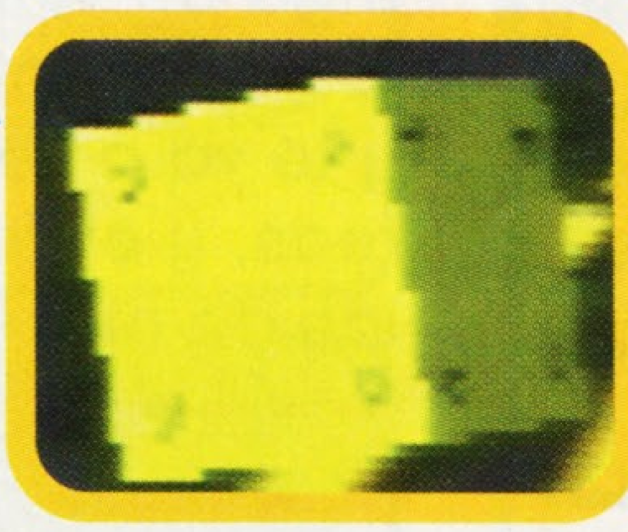
EASTER



El conejo de pascua ha dejado huevos por toda la pista, lo que tienes que hacer es ser el primero en encontrar 20, la ventaja que tienes es que en esta carrera tus contrincantes no te pueden robar lo que ya recolectaste. Ten cuidado con los conejos negros que aparecen en el camino ellos si te pueden robar al menos un huevo cada vez que los chocas.

En cuanto a los items te podemos decir que están divididos en diferentes grupos y están determinados por la caja que los contiene, cada vez que tomas una caja, tienes un item al azar del grupo que corresponde al color de la caja, para que no tengas problema, te los vamos a describir por grupos uno por uno:





CAJAS AMARILLAS

MR. MACKEY BALLON HEAD GADGET



Este Item no es más que un signo psicodélico de paz, necesitas mucha puntería para hacer contacto con tu enemigo la ventaja es que tiene un gran alcance y al aplicarlo bien, a tu objetivo le crecerá la cabeza y saldrá disparado hacia arriba. Es útil para ir haciendo camino cuando tus oponentes no te dejan pasar.

BARF



Este item es exactamente lo que ves en el icono, si no te queda muy claro, busca la traducción en español, (no creemos que sea necesario) con este item puedes hacer que tus contrincantes se patinen, pierdan el control y tarden en arrancar Puede servirte cuando estás muy cerca de un oponente, o para dejar un regalito a los que vengan detrás.

MR. HANKEY

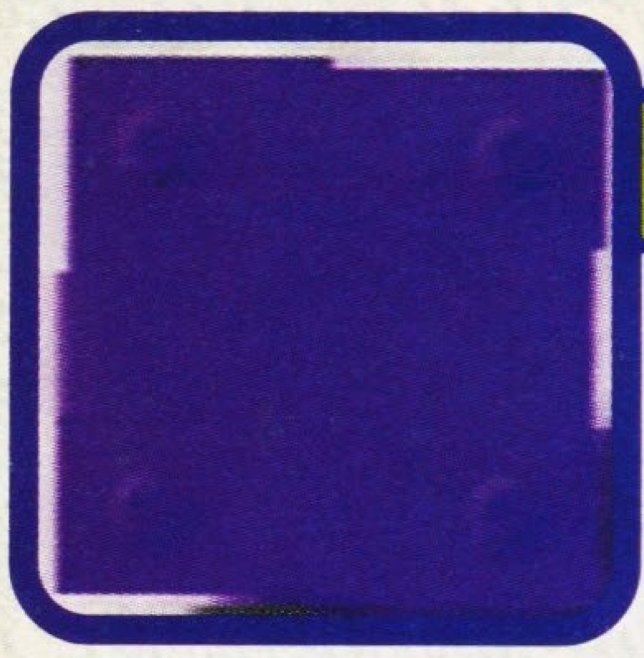


Este amigable compañero no es más que un pedazo de...aunque bueno viéndolo con ojos de inocencia parece un tamarindo feliz,en fin a pesar de su desagradable olor Mr Hanky es uno de los items más útiles, porque te protege de los ataques de los demás contrincantes, y te protege también de items que te puedan hacer daño.

KITTY



Con este gatito puedes crear un verdadero desastre, cuando lo disparas, ves volar a Kitty, cuando hace contacto con el objetivo éste queda envuelto en un mini tornado que hace perder el control y el ritmo a tus contrincantes. Tiene muy buen alcance, es muy útil para carreras en las que tienes que llevar tú el control de la carrera.



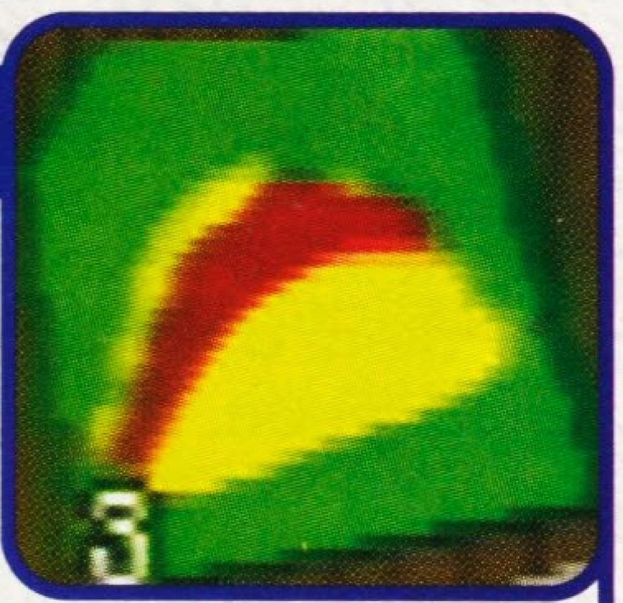
CAJAS PURPURAS

ANAL PROBE



Este item es más bien el nombre de un alien que viaja contigo y dispara un láser rastreador que causa un efecto singular en tu oponente. Si logras hacer contacto quedará tan satisfecho, que no va a tener otra opción que ponerse a cantar Independientemente de lo poco común, éste item es de los más útiles, cuando logras hacer contacto con algún oponente éste reduce su velocidad hasta detenerse, esto te va a servir mucho para robar objetivos o hacer algunas tareas para sacar algunos Cheats.

EXPLOSIVE DIARRHEA



Este es el item que tiene el rango más bajo de los items que están en la categoría de mina (lo dejas en un lugar y cuando alguien pasa por ahi BOOOM°), pero definitivamente es el más letal. Puede serte útil cuando estés rodeado de oponentes disputando algún item o algún premio, o en una carrera larga para detener a los competidores que vienen siguiéndote.

WEIGHT GAIN 4000



Este item hace que se incremente tu poder así cuando choques con alguien, tu contrincante saldrá literalmente volando. Este item es muy útil en general, no es común darte cuenta cuando sucede, porque no ves el icono, pero tu cabeza se infla y ese es el indicativo de que tu punch, está al máximo.





CAJAS ROJAS

CHOCOLATE SALTY BALLS



Con estas bolitas puedes disparar a tus contrincantes a una distancia considerable, la ventaja es que hace que el objetivo pierda el control y algo de velocidad, es muy útil para disparar a tus oponentes antes de que toquen una caja, y te va a ser útil para completar algunas tareas, y evitar obstaculos móviles como las palas de nieve y tractores.

RATS



Este item es sumamente útil, se trata de una ratita que dejas en el camino y que corre sin control de un lado a otro, cuando alguien la atropella el vehículo pierde toda la velocidad y el control. Con estas ratitas puedes detener a los competidores que tienes detrás, pero ten mucho cuidado, son muy efectivas y cuando tienes una cerca de ti es muy difícil evitarlas.

TERRANCE TURBO

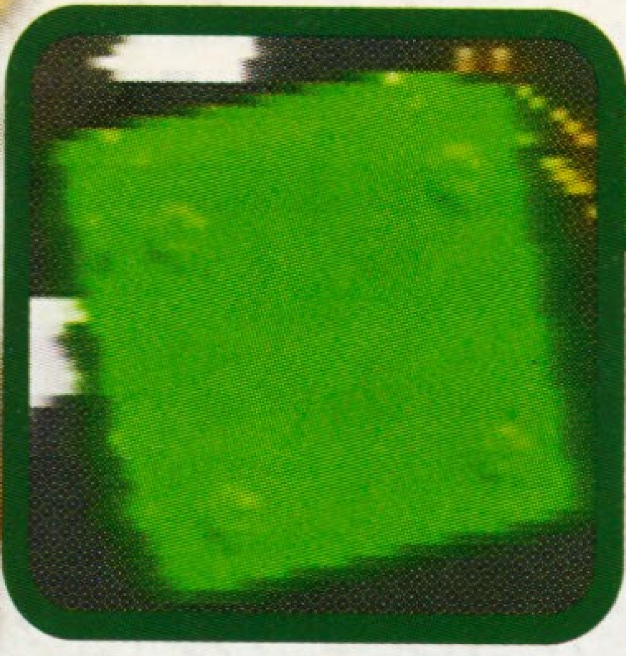


Es un item sumamente efectivo, para los habitantes de South Park es el resultado de disfrutar un muy buen plato de frijoles. El efecto del turbo funciona muy bien cuando necesitas alcanzar a alguien o cuando tienes que atrapar objetivos móviles. El efecto es inmediato, no necesitas aplicarlo.

HERPES



Con este item tus oponentes ganan automáticamente una cita con la muy poco agradable Frida,(°aunque no lo quieran!), como resultado tus oponentes se llenarán de múltiples puntos rojos.
Este item es más incomodo que útil cuando estás compitiendo, pero cuando compites en multiplayer suele ser muy efectivo.



CAJAS VERDES



CHEESY POOFS

Los cheesy poofs son pequeños misiles que, al hacer contacto con el objetivo explotan en una nube de polvo de queso. Este item también es útil para frenar a los competidores que tengas frente a ti y así ganar terreno.



MEXICAN STARING FROG

Aunque con México no tiene nada que ver esta ranita es una mina muy útil para frenar a tus oponentes cuando están a punto de alcanzarte, cuando el competidor hace contacto con la mina su auto se convierte en piedra, esto hace que pierda el control y toda la velocidad momentáneamente. Muy efectivo, para detener a tus oponentes cuando en alguna pista tu llevas el control de la carrera.



PHILLIP PHART

Este es un turbo que tu puedes controlar con Pillip Phart puedes aplicar el turbo cuando creas que es necesario, así puedes esperar a estar cerca de algún competidor y hacerlo efectivo para dejarlo mordiendo el polvo.(o bien dejarlo viendo visiones por causa del mal olor)



UNDERWARE GNOMES

Estos gnomos son muy efectivos y útiles, cuando los usas corren a buscar al corredor más cercano, roban sus items, y desaparecen como por arte de magia. Puede servirte mucho cuando tengas cerca a varios competidores, y necesites evitar ataques.



CAJAS AZULES



WATER BALLOON

Este globo funciona como un mortero, es muy efectivo y su alcance depende del tiempo que dejes presionado el botón de disparo. El efecto de este globo produce pérdida de control y velocidad.



DECOY COWN

Con este item puedes engañar a los competidores con una vaca falsa. En el juego regularmente puedes golpear animales, y como esta vaca es excactamente igual que las demás te confunde y al tratar de golpearla el choque te dispara y hace que pierdas el control del auto. Muy útil para detener contrincantes que estén apunto de alcanzarte, en el modo multiplayer puede resultar muy divertido.



CAFFEINE

Es un turbo automático muy parecido a Terrance Turbo, la diferencia es que con caffeine, tu auto deja una estela azul que sale de las llantas.



SPARKY DE DOG

Cuando lo disparas, Sparky corre detrás del vehículo más cercano; luego de atraparlo, deja libres sus instintos animales. Con este perrito, el competidor que fué atrapado se frena completamente y no puede continuar hasta que Sparky termine de hacer su gracia.
Este item es super efectivo, es útil en todo momento y su eficacia es instantánea, pero cuidado si te alcanza Sparky seguramente te sentirás muy, muy incómodo.

ASSORTED ITEMS

SPOOKY-VISION



Este incomodo item puede aparecer en cualquier momento y en cualquier caja, así que ten cuidado, con Spooky-Vision una extraña visión de una cara horrible aparecerá en tu pantalla, haciendo muy difícil ver el camino por el que vas, por cierto, cualquier semejanza con algún líder radical de medio oriente es mera coincidencia.

PINK EYE



Este es el más raro y el más útil de todos los items, con Pinkeye todos tus oponentes caen en una especie de borrachera que les impide moverse de manera normal. El efecto dura el tiempo suficiente para tomar algo de ventaja antes de que los demás se recuperen.

Ahora vamos a darte algunos tips y estrategias para sacar algunos personajes y Cheats:

1 Cuando compitas en Championship, no olvides buscar Extra Credit Coins, te van a ser muy útiles para cuando trates de sacar algún cheat o algún personaje. También te recomendamos que trates de ganar la carrera buscando caminos diferentes, o bien de perder la carrera de formas diferentes, recuerda que en South Park nada es extraño y este tipo de experimentos te pueden ayudar a encontrar algún personaje secreto o algún cheat.





2 En Rally Days, gana la carrera sin tomar ningun item, esto te va a dar acceso a Cheat Sheet. No olvides salvar tu juego al final de la carrera siempre que te lo pidan.

3 En Rally Days 2, activa solamente los checkpoints 1 y 4, deja que los demás activen el dos y el tres, con esto activas a Pip. Activando tu mismo todos los checkpoints activas a Mr Garrison.





4 En Cowdays, si pierdes la carrera sin tocar la cura activas a Bebe.

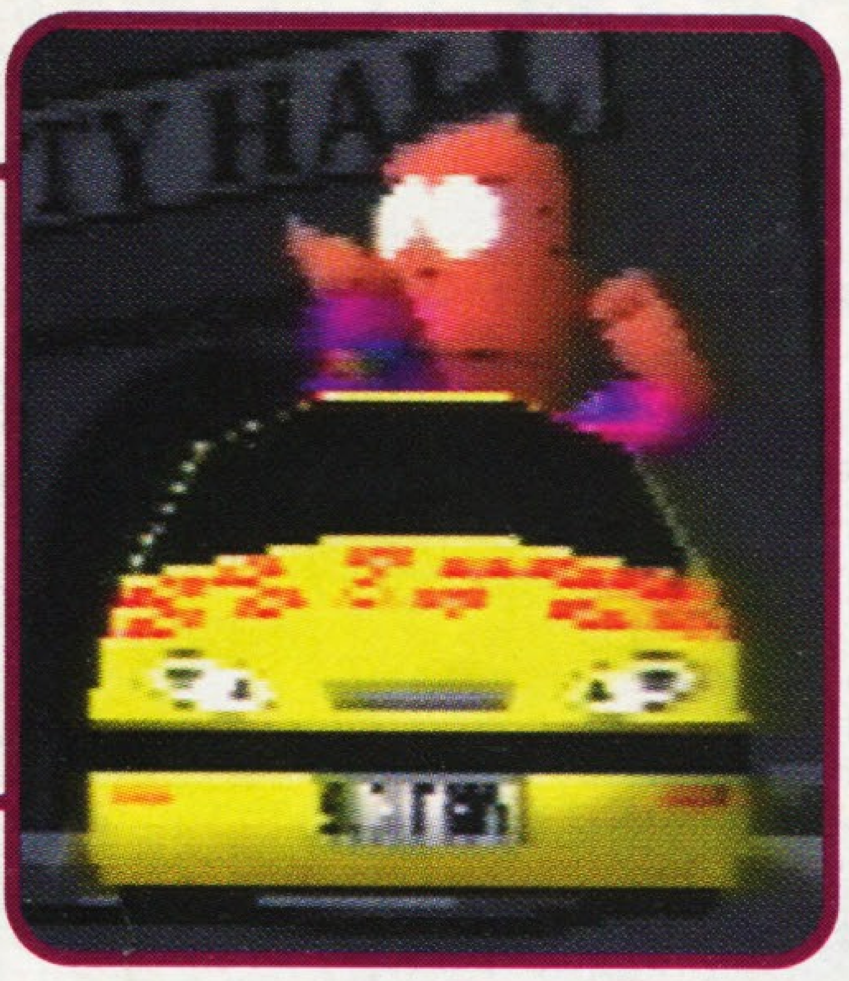
5 En Valentine's Day, busca los tres pickups escondidos (vacas doradas) para activar a Shelly, hay uno en cada torre y el tercero está en la selva detrás de la pintura del patinador



6 En Spring Cleaning necesitas 5 Caffeine items, recuerda que salen al azar con esto activas a Tweek, ganando la carrera activas a Mr Mackey.

7 En Read A Book Day golpea al Chicken Lover 5 veces con chocolate salty balls, con esto activas a Cartman Cop.

8 En Pink Lemonade gana la carrera y activas a (Big Gay Al).



9 En Memorial Day Encuentra el pickup escondido en la parte más alta de la plataforma con esto activas a Ike. Para activar a Visitor toma los pick ups escondidos (1 sobre el check point No. 1, el otro junto al check point 4 y otro junto al puente colgante.

10 Independence day, gana la carrera y activas a Mefisto. Si recolectas 13 o más pick-ups turbo (caffeine, terrence, Philip etc.) activas a Ned.

12 En Thanksgiving, pierde la carrera sin tomar un sólo pavo y activas a marvin.

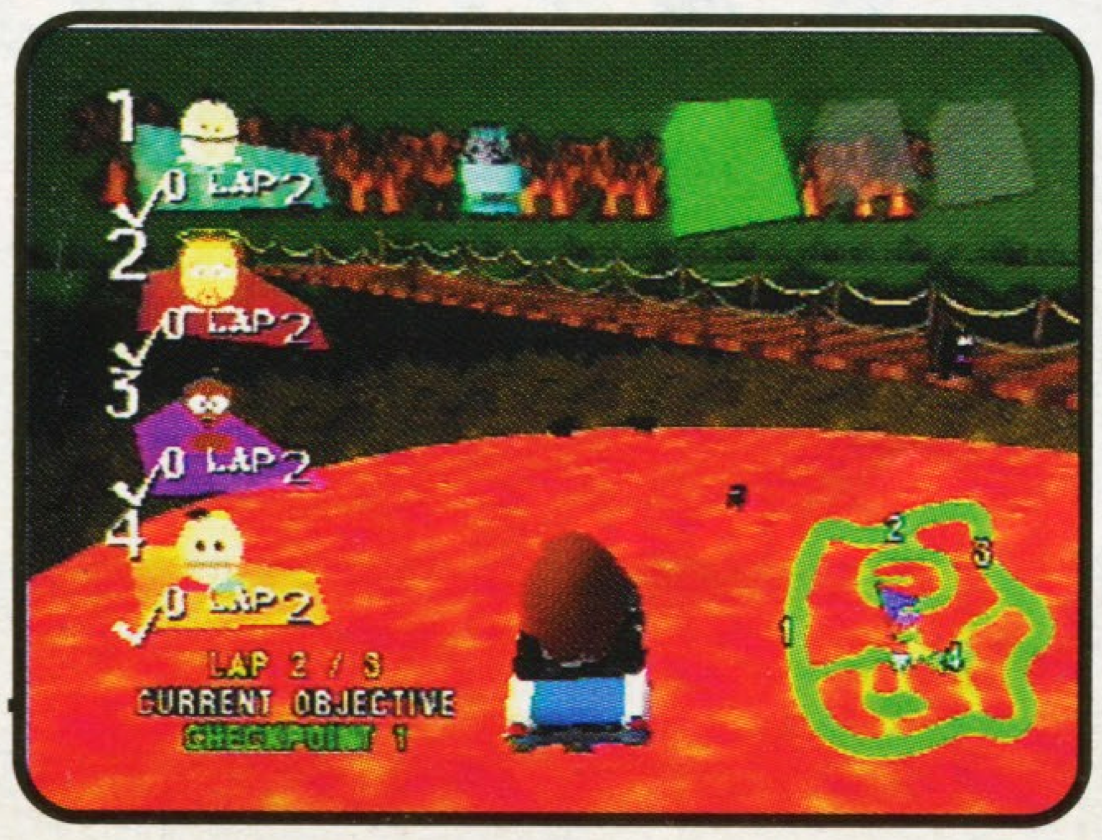
11 Halloween- Gana la carrera y activas a Grandpa, si depositas siempre dulces de cuatro en cuatro activas a Death.



13 Christmas, si encuentras los cuatro pick-ups escondidos activas a Terrance and Phillip, si ganas la carrera activas a Jesus.

14 En Millenium New Year's eve, ganando la carrera activas (Satan). Gana la carrera siendo el único en tocar la millenium key y activas a Damien.

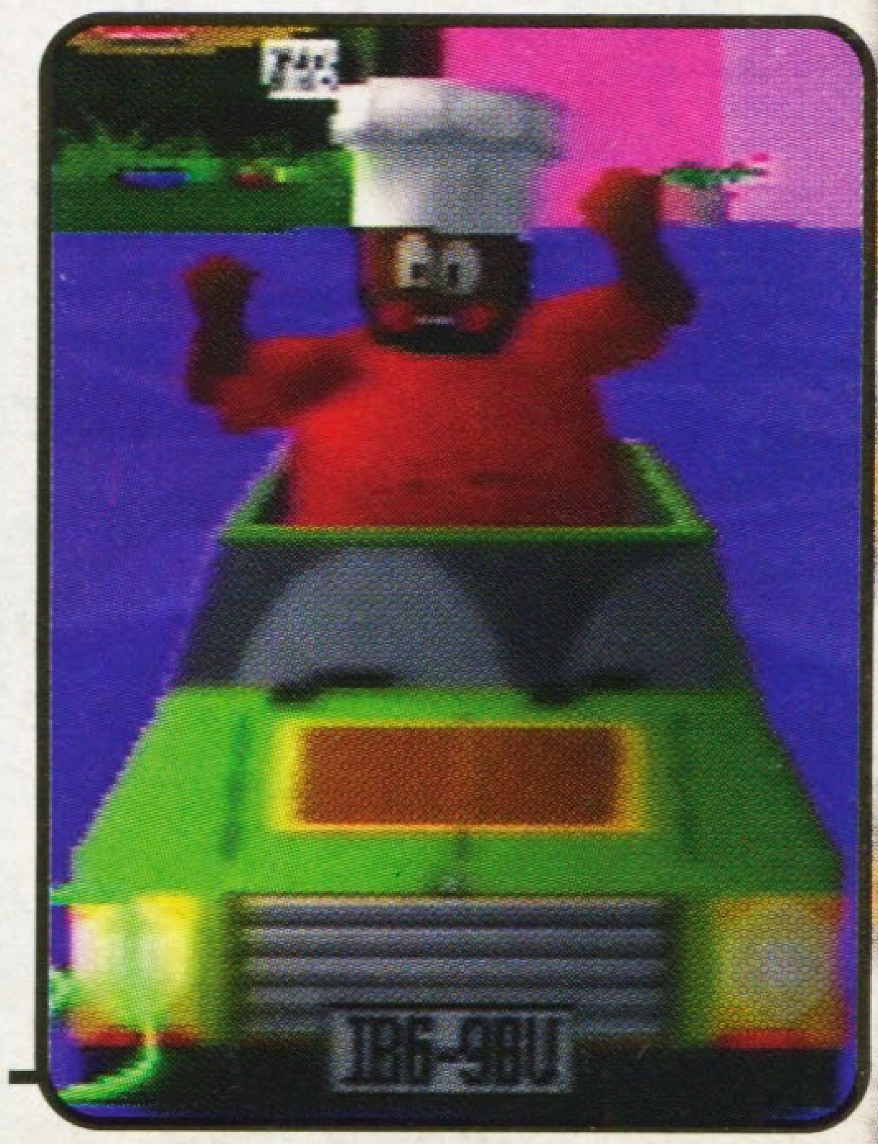
Como consejos generales recuerda que el tamaño del corredor y el modelo del auto son muy importantes, conforme los vayas conociendo te darás cuenta que la velocidad, la agilidad, y el control del competidor son diferentes según las características físicas del personaje, en carreras como Hallowen y Read A Book Day puedes robar a los demás con sólo chocarlos. En Easter y Thanksgiving guíate con el mapa para encontrar los huevos y los pavos, en Spring Cleaning recuerda que entre menos calzones tomes, menos llamarás la atención,así que no es buena idea tomar más de uno, en Valentine's Day, la mejor táctica para flechar oponentes es tratar de ponerse frente a frente, toma vuelo gira y dispara, trata de encontrar atajos en todas las pistas para estar siempre delante de los demás competidores, acostumbrate a conducir en zigzag para evitar los misiles que vienen detrás, puedes perder a los contrincantes que te persiguen haciéndolos chocar o haciendo que caigan de un puente o a una fuente, todo esto dependerá de tus habilidades para conducir



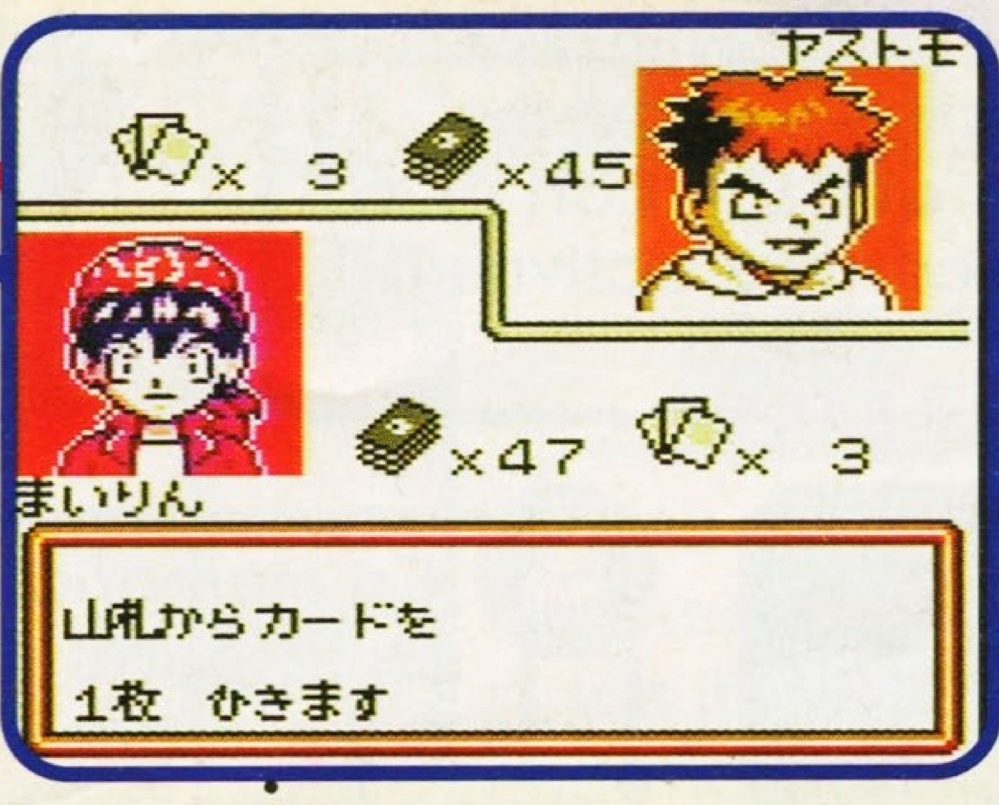


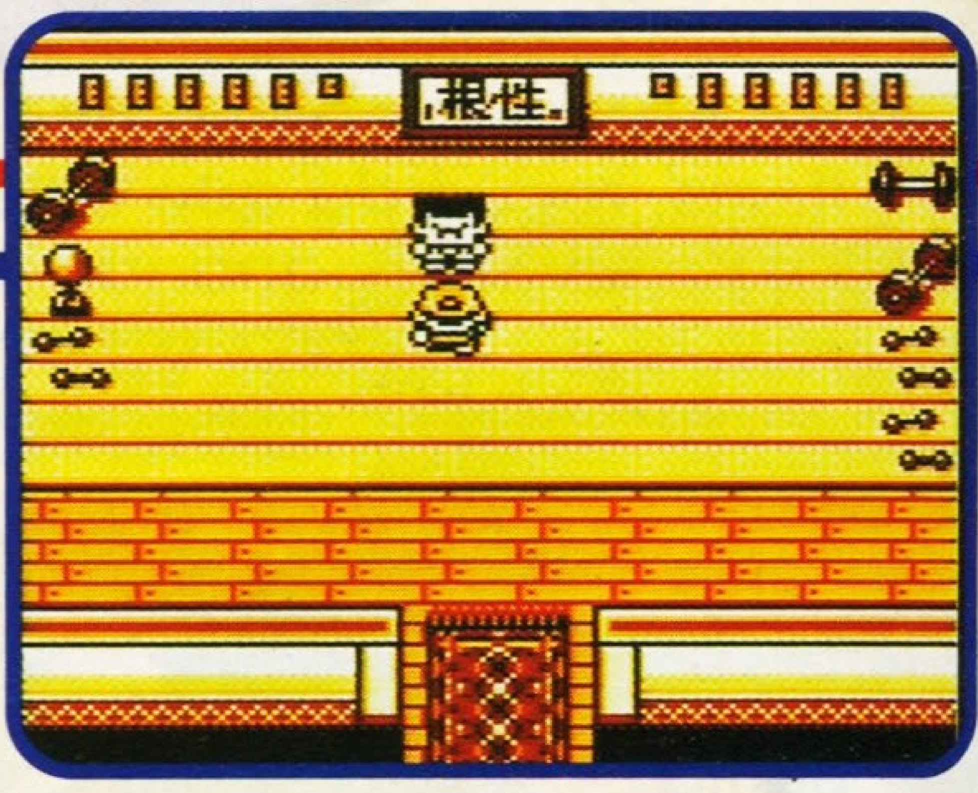
A pesar de lo excelente de la música, existen algunos detalles que no nos gustaron mucho, el primero es que no puedes guardar tus avances, esto hace complicado el juego porque si estás en Championship y pierdes tienes que empezar desde el principio y los gráficos, definitivamente pudieron ser mejores.

Como en el primer cartucho, lo que hace especial este juego es el toque de irreverencia, picardía, y humor negro de los personajes de South Park. Si conoces la serie seguramente tienes una idea de qué tan lejos pueden llegar cabe hacer la aclaración que el lenguaje y las situaciones podrían ofender a algunas personas, pero si tienes un criterio amplio, eres fan de la serie, tienes más de 18 años y te gustan los juegos de carreras ésta es una opción muy entretenida y divertida, como diría Cartman South Park Rally está: ¡Sweet!.

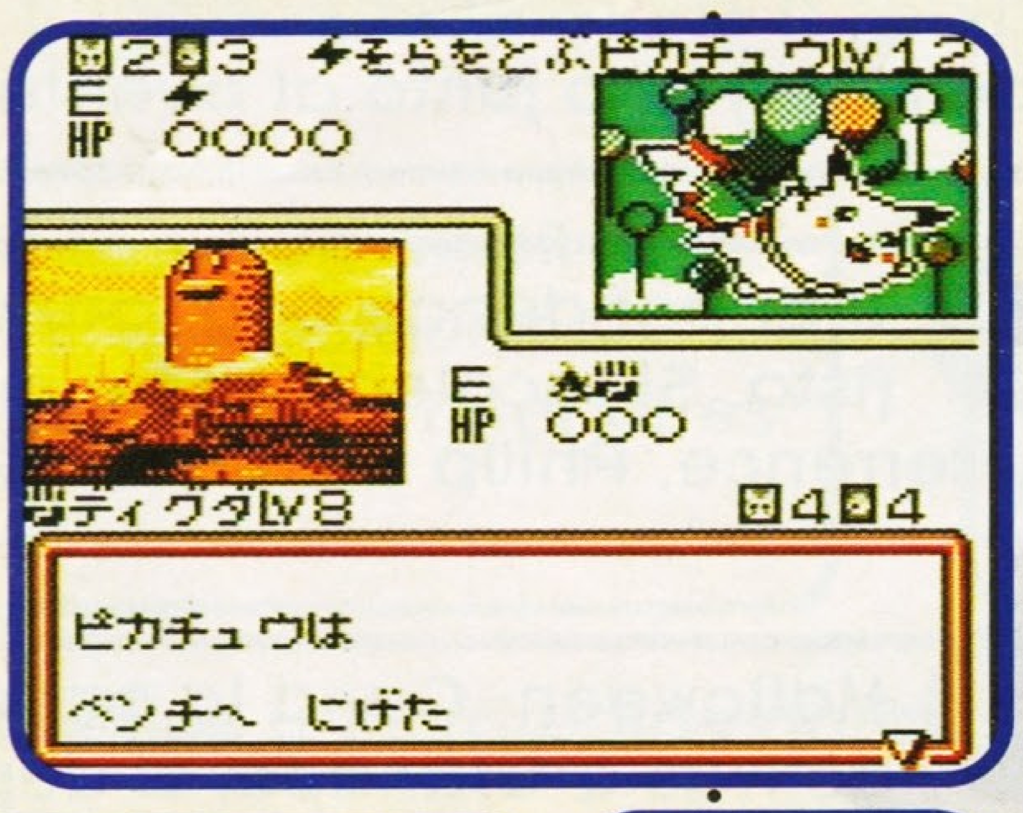


Nuestra portada

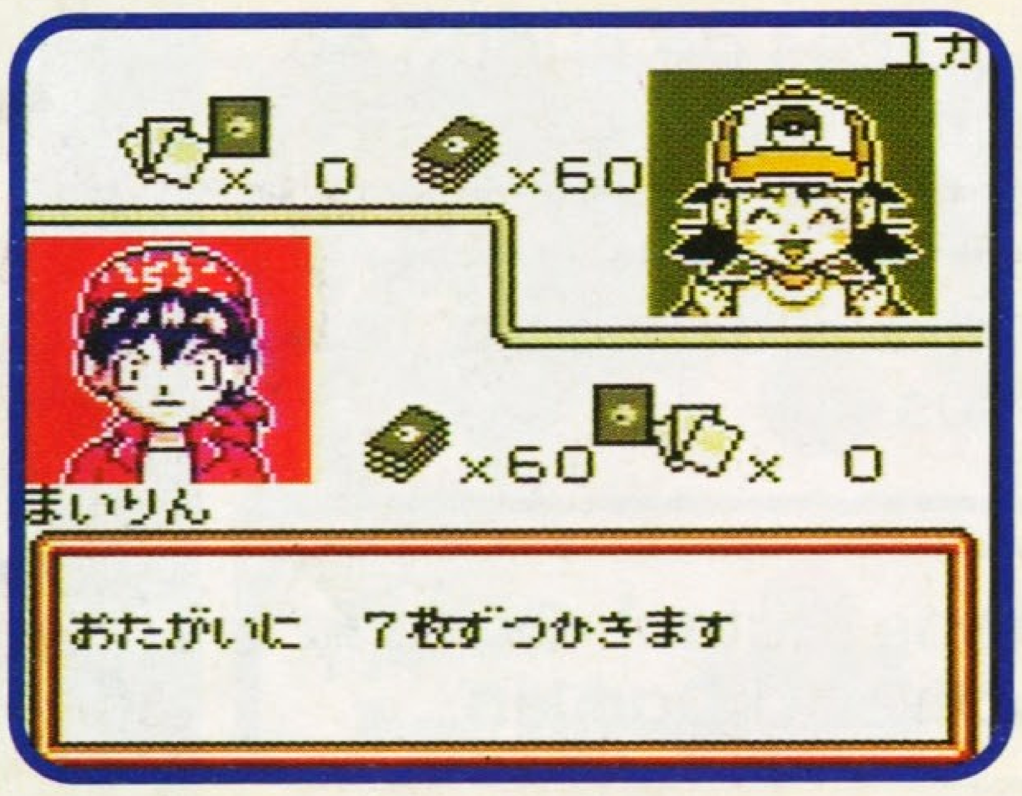




No cabe la menor duda de que la fiebre Pokémon está en su apogeo, con los juegos, la serie, la película... y ahora, otro juego más. Ahora todos los jugadores que gustan de los juegos de cartas (tipo Magic, perdón pero no hay otra manera de tomar una buena referencia) están a punto de ser hechizados por las graciosas criaturas de esta exitosa serie.



Como lo lees, el juego de Pokémon Trading Card ahora va a ser lanzado para el Game Boy Color con toda su magia y entretenimiento.





Para entrar un poco en detalle, tendrás que seguir un tipo de historia al estilo RPG para visitar diferentes pueblos y Traning Centers al igual que en el juego original de Pokémon, sin embargo, las rutinas de las batallas son totalmente diferentes, de hecho, al inicio del juego te regalan un deck de cartas generales, con cartas de elementos, de Pokémons y algunos aditamentos extras como regeneración de energía entre otras monerias.

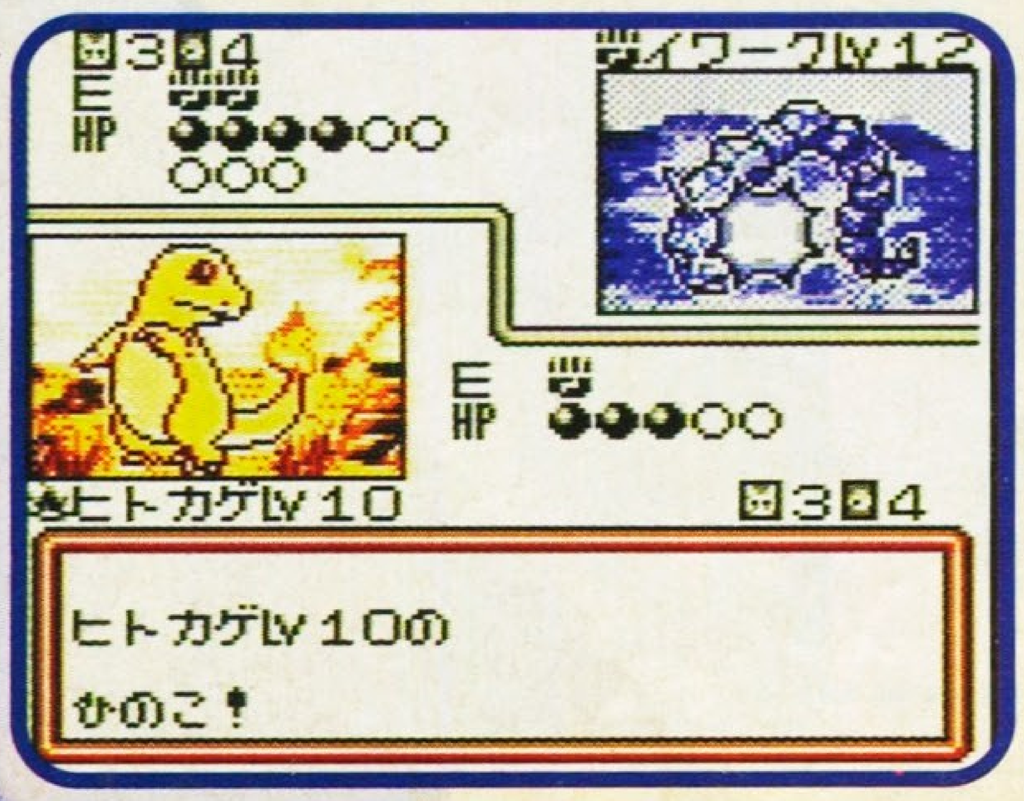


Por otra parte, cada vez que ganas un enfrentamiento, irás coleccionando cartas raras de otros Pokémon Card Trainers los cuales pueden consistir en evoluciones o simplemente nuevos Pokémon. Como te imaginarás, no sólo sacas a tu Pokémon y comienzas a atacar, antes que nada debes de cargar poder la mayoría de los Pokémon te piden cierto tipo de energía para poder realizar un ataque, por ejemplo, si tienes a pikachu, obviamente necesitas cargarlo con energía eléctrica para que pueda atacar ya que de lo contrario, no podrá realizar ningun movimiento y sólo lo tendrás de pera de box (como quien dice, de costal de papas). Como puedes apreciar, el juego necesita bastante técnica y suerte ya que en algunas acciones se toma por factor principal la suerte, por lo que el Card Trainer debe lanzar una moneda para connotar que el ataque se ha realizado correctamente.





Estamos seguros de que para todos los fieles seguidores de la serie, les será un juego bastante grato (aunque al principio todo mundo se jala los cabellos de la desesperación de no sacar las cartas correctas del deck, pero ten en cuenta que eso les pasa a todos) y que aparte, cuenta con las mejores opciones de sus grandes antecesores, aquí también podrás aventarte la clásica reta con otros Card Trainers o simplemente conectarte para intercambiar cartas de tu poderosísimo deck (que obviamente irá tomando fuerza al obtener varias batallas). Y sólo por si te pasó por la mente, tambien en este juego habrá catas MUY raras por lo que tendrás que sel bastante habil (y tener mucha suerte) como para ganarlas.





Pokémon
TRADING CARD GAME

¿Te puedes imaginar un mundo sin color?... ¿de sólo tonos negros y blancos?...

¡ NOSOTROS NO !

Expresa tu personalidad con los nuevos colores para tu...



¡Búscalos con tu distribuidor Autorizado Nintendo!

ULTIMA PAGINA

Arte en Sobres



¡Qué tal! Ahora sí todos se pusieron a dibujar ¿verdad? La gran cantidad de Arte en Sobres que hemos recibido últimamente ha sido mucha y muy buena. Sigue escribiéndonos por el método antigüito y habrá más sorpresas para ti. Espera un segundo. ¿Recuerdas la foto que publicamos en el número de febrero preguntando de qué juego se trataba? Pues bien, era una pregunta sencilla, pero era necesaria un poco de memoria. ¿Ya sabes qué juego era? ¡Claro! Se trataba de Contra III: The Alien Wars. Este exelente título que programó Konami hace ya casi una década para el legendario Super Nintendo. Para nuestro gusto y tal vez el de todos los videojugadores, es de los mejores títulos que se han programado en la historia, sobre todo por su fabuloso soundtrack. Esperamos que en los próximos números hagamos un museo de Contra, para que los videojugadores nuevos entiendan de qué estamos hablando. Por el momento, checa el Arte en Sobres que recibimos inspirado en este mega juego. A propósito, tal como lo dijimos, estos tres lectores ya se llevaron un obsequio de nuestra parte. Muchas gracias por colaborar



Ganador de este mes
¡Caray!
¡Ya queremos que regrese el equipo Contra!
Claudia Duarte
Metepec, Edo. de México

Mención Honorífica
¿Qué le ocurre a estos dos?
¿Acaso perdieron la cordura?
David Aguilar Hardy
Mazatlán, Sinaloa



MENCIONES



Mención Honorífica
Este jefe sí que era molesto.
Sergio A. García Soto
Edo. de México

RESET

Ya se nos había olvidado la maldición de publicar fotos en el Reset, aquella que te dejaba picado y a la mera hora ya no podíamos meter la información. Te pedimos una disculpa, pero no te preocupes, ya que el próximo número hablaremos de juegos como Perfect Dark (que por cierto, retrasó su salida y esa fue también la razón de no incluir nada de él en este número) y Kirby 64. También tendremos, por fin, los esperadísimos tips de Shadowman. Algo también de Hydro Thunder NBA In The Zone 2000 y algunas cosas más, de las que no incluímos foto porque si no, quién sabe que pueda pasar ¡Ah! Y el próximo mes será uno de los más importantes para nosotros, pues ya se acerca el E3 y es muy posible que traigamos para ti algo del mismísmo Dolphin, que también aprovechamos la ocasión para decirte que Nintendo ya dio el anuncio oficial de la salida de su nuevo sistema hasta la primera mitad del 2001... No hagas corajes, no falta mucho, y tampoco falta mucho para que nos leamos en Mayo. ¡Hasta entonces!

Los Favoritos de Japon

(Fuente: Dengeki Nintendo 64)

- Mario Kart 64
- Mario Party 2
- F-Zero X
- Smash Brothers
- Let's Smash
- Star Fox 64
- Golden Eye 007
- Powerful Pro 6
- World Cup France '98
- Mario Party


CLUB
Nintendo
STREET FIGHTER
ALPHA
WARRIORS' DREAMS



EXPLORA LAS POSIBILIDADES QUE TE DA...

MUNDO DE Nintendo®

Consolas, accesorios, tus juegos preferidos, clásicos y estrenos Únicos con garantía y respaldo.

NO TE ARRIESGUES **COMPRA LEGAL**

Unico Representante Oficial para Colombia

Principal Av. 7 No. 120 A - 13 Tel 612 4967, Puntos de Venta en Alkosto Almacenes EXITO, Casa Estrella, SAO, Super Ley, Optimo, La 14, Carrefour